Справочник повелителя демонов

Роберт Дж. Шваль

Справочник повелителя демонов

Текст и идея: Robert J. Schwalb
Редактура: Chris Sims Вычитка: Nat Webb
Художественный руководитель и оформление: Hal Mangold
Художник обложки: Ivan Dixon
Внутренние иллюстрации: Ivan Dixon, Jack Kaiser, and Britt Martin
Альфа-тестеры: Adam Doochin, Dan Heinrich, Matt Lively, Chris Nichols, Joseph Quarles, Marc Quinn, Eric Samuels, Jason Streger, Bobby Turman, Nat Webb, Troy Yost
Бета-тестеры: Robert Adducci, Adam Barton, Nicholas Bobbie, Alan Brown, Jethro Barger, Pedro Barrenechea, Adam Barton, Bill Benham, Jacob Battius Bates, Brian Borth, Eric Brinkley, Ben Buchanan, Tyler Carey, Tom Castelli, Don Cee, Dave Chalker, David Christ, Jennifer ClarkeWilkes, Monte Cook, Bruce R Cordell, Mark Craddock, Kristi Eubanks, Amanda Fuqua, Will Fuqua, Scott Fitzgerald Gray, E Foley, Andrew Follett, Jim Haltom, Kevin Hamilton, C Thomas Hand, Keenan Harmon, Benjamin Harrett, Ian Harris, Christopher Heim, Jared von Hindman, Ben Hofer, Miranda Horner, Cecil Howe, Fred Hurley, Tracy Hurley, Greg Jimison, Don Johnson, Steve Kenson, Martin Knoff, Shad Kunkle, Glen Kyle, Jon Leitheusser, Angela LeNeave, Jerry LeNeave, Rucht Lilavivat, Nicole Lindroos, Thom Little, James Lowder, T.S. Luikart, Elizabeth MacDougald, Hal Mangold, Anthony Mardis, Greg Marks, Grant Martin, Forrest Melton, Molly "Stonewall" Mercier, Shawn Merwin, Kim Mohan, Scott Neese, Erik Nowak, Chris Pramas, Mindy Quinn, Stephen Radney-MacFarland, Thomas Reid, Jeffrey Reimer, Chad Roberts, Heather Rose, Terrill Rowland, Daniel J. Ryan, Thomas Reid, Evan Sass, Steven Saunders, Marc Schmalz, Steve Schultz, Landon Schurtz, Chris Sims, Skyler Smith, Stacee Smith, Zach Smith, Chris Smythe, Jay Spight, Owen K. C. Stephens, Chris Stevens, John Stevens, William Straley, Don Thorpe, Steven Townshend, Gabe Turman, Logan Turman, Kyle Turner, Ray Vallese, Dennis Vaughan, Marcus Walrath, Chris Ward, Nat Webb, Kevin "Doc" Wilson, Steve Winter, Travis Woodall, Leslie Russell Yost
Особая благодарность: Adams Memorial Library, Backerkit, Baldman Games, Comic Book World, The Deep Comics and Games, Dicehead Games, Excelsior!, Game Keep, Frontline Games, The Game Cave, The Gamer's Tavern Podcast, Gary Con, Geek Media Expo, G*M*S Magazine, Green Lake Games, Haste Podcast, Kickstarter, Linebaugh Public Library, Liquid Smoke, The Marble Hornets, Misdirected Mark Podcast, MTAC, Orena Humphreys Public Library, Roll the Dice, The RPGAcademy, Saxon Treasures, Stellar City Geeks, Winter Fantasy, и The Wyvern's Tale. Также, большое спасибо сотрудникам Black Industries и Games Workshop, Green Ronin Publishing, Monte Cook Games, Paizo Publishing, Paradigm Concepts, Wizards of the Coast, членам BEDLAM!, всем тем, благодаря чьей поддержке эта книга появилась, создателям Amstel Light и создателям Claritin-D.

Demon Lord's Companion is ©2015 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Demon Lord's Companion, Schwalb Entertainment, and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com www.schwalbentertainment.com.com

К тому моменту, как я собрался запустить кампанию на Кикстартере, у меня было текста на 400-страничную книгу. Я мог выпустить именно такую, но решил, что 272 страницы будет удобней. Чтобы не выходить за эти рамки, пришлось, скрипя зубами, вырезать множество материала, который я хотел выпустить, позволив людям собрать себе идеального персонажа. Так что, как только мы собрали деньги, стало ясно, что этими идеями заинтересовались, и потому ко мне на чердак вломился Справочник Повелителя Демонов.

Материал, включенный сюда, так же важен, как и основная книга правил. Ничто из него не является второстепенным. Я мог поместить фавнов в основную книгу, а орков сюда, или заменить автоматонов на полуросликов. Точно также, психоники, телепатия и телекинез вписаны в мир Повелителя Демонов наряду со следопытами, огненной магией и некромантией. Любая использованная отсюда опция будет отлично сочетаться с другими.

Конечно, для использования этого дополнения понадобится основная книга правил, содержащая все нужные для ведения игры правила, четыре основных пути новичка и дополнительные опции, неплохо сочетающиеся с приведенными здесь.

Я хочу поблагодарить всех тех, кто поддержал кикстартерную кампанию, позволившую издать Тень Повелителя Демонов. Я был не готов к такому ажиотажу и смущен поддержкой, оказанной в BEDLAM на Google+, основном сообществе игры в Интернете, на Фейсбуке, в Твиттере и везде, где Schwalb Entertainment успела поднять свой флаг. Также, я задолжал множество благодарностей членам Carlos Danger, тайного общества, где в последние пару лет проходило большинство тестов и обсуждений игры. Всем спасибо!

Теперь создавай персонажа, выследи пару культов и попытайся выжить. Урт дрожит в страхе перед Повелителем Демонов, чья тень пала на мир, принеся с собой смерть, разрушение и гибель всего. Интересные времена.

—Роберт Дж. Швальб, июнь 2015

Наследия

Урт служит домом множеству народов, от цивилизованных до диких, от знакомых до чуждых. Среди них появляются герои и злодеи, те, у которых есть судьба и способность добиться больших перемен. Они стоят особняком, потому что судьба вытолкнула их на освещенную сцену и велела действовать в ситуациях, когда другие могут колебаться, могут дрогнуть от страха перед тем, что должно быть совершено. Именно они становятся персонажами игроков.

Эта глава расширяет доступные при создании персонажа возможности. Во-первых, в ней приведен набор осложнений предыстории, которые можно применить к начальному персонажу с разрешения мастера. Они описывают невзгоды, которые персонажу предстоит пережить, и предлагают способы, с помощью которых эта борьба поможет преодолеть другие проблемы.

Во-вторых, к описанным в основной книге наследиям присоединяются полурослики и фавны. Хоть они и менее распространены, но играют важную роль в мире и могут оказаться бесценным дополнением к любой группе.

- Полурослики делят земли с людьми и славятся своей храбростью и находчивостью. Большинство людей считают, что они приносят удачу, и рады такому соседству. Полурослики часто становятся плутами и жрецами.
- Фавны, будучи потомками людей и дивного народа, являются смесью смертного и бессмертного. Не имея родины и дома, они обитают на краю общества: одни жаждут признания, другие лелеют обиды. Фавны, как правило, становятся магами или плутами.

Осложнения предыстории

Ты можешь добавить осложнение предыстории при создании персонажа, чтобы отразить далеко идущие последствия событий его прошлого.

Зависимость

Твоя зависимость настолько тобой овладела, что стала жизненно важной потребностью. Мастер решает, к чему ты пристрастился, выбирает из того, что будет стоить не дороже 1 мп в день — выпивка, распространенный наркотик, табак.

Зависимость При завершении отдыха без удовлетворения зависимости хотя бы раз за прошедший день, ты должен пройти проверку Силы с 1 помехой плюс по 1 помехе за каждый день воздержания после первого, или получить *усталость*. Если ты уже *устал* подобным образом, увеличь количество помех от *усталости* на 1. После пяти последовательных успехов ты излечиваешься от зависимости.

Прилив уверенности Удовлетворив зависимость, ты удаляешь *усталость* и на 1 минуту совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом. Прилив уверенности действует только раз в час.

Зараза

Ты переносишь неизлечимую болезнь, которая однажды может тебя убить.

Зараза Ты *болен*, но не получаешь 1 помеху к броскам. Вместо того при исцелении урона, ты исцеляешь всего половину предполагаемого количества.

Заразное касание Когда ты касаешься живого существа, оно должно пройти проверку Силы или получить *болезнь* на 1 минуту. Если результат 0 и меньше, существо получает осложнение предыстории «зараза».

Калека

Тяжелая травма оставила жуткие последствия. Это делает жизнь тяжелее, но закаляет волю.

Калека Мастер налагает один следующих постоянных штрафов на выбор: –4 к Восприятию, –2 к Скорости, или штраф к Здоровью, равный уровню группы.

Воля к жизни Когда ты становишься *беспомощным*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы бросить d6. При 6 ты исцеляешь 1 урона.

Обреченность

Смерть следует за тобой по пятам, пока не сведет в могилу. Ты постоянно видишь предзнаменования своей гибели, но продолжаешь идти вперед, надеясь, что время еще не вышло.

Обреченность: При завершении отдыха брось d6. При 1 ты видел знамение смерти. В таком случае ты совершаешь атаки и проверки с 1 помехой до завершения отдыха.

Мужество: Когда ты получаешь немощь, находясь под воздействием *Обреченности*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы удалить ее.

Одержимость

Внутри тебя таится зло, являясь во снах и побуждая совершать ужасные поступки. Оно поразило душу, как рак, но ты день ото дня борешься с ним, ища способ избавиться от него окончательно.

Одержимость Ты получаешь 1d3 Скверны. Когда ты сходишь с ума, ты получаешь 1 Скверны. Затем, вместо обычного помешательства, ты принужден демоном. В конце каждого раунда бросай d6. При 6 помешательство прекращается.

Внутренняя Тьма Ты говоришь на Темной речи и не получаешь Безумия от черты демонов «ужасающий». В дополнение, каждый полученный в процессе игры пункт Скверны дает тебе 1 преимущество к атакам и проверкам до завершения отдыха.

Призраки

Тебе является дух, следуя за тобой повсюду и мешая нормально жить. Он выказывает свое неудовольствие ломая или пряча мелкие предметы, понижая температуру, стуча по стенам, вопя и пугая в том же духе.

Призраки Когда результат твоей атаки или проверки равен 0 и ниже, преследующий тебя дух начинает злиться. Каждое существо в пределах ближней дистанции от тебя должно пройти проверку Воли или *испугаться* на 1 раунд.

Привычка к страху При сопротивлении эффектам черт «пугающий» и «ужасающий» ты проходишь проверки Воли с 1 преимуществом.

Проклятие

Ты несешь проклятие, запрещающее тебе определенные действия (на выбор мастера). Проклятье не может прямо вредить тебе, твоему имуществу и дорогим тебе людям. Примеры включают секс, употребление алкоголя или мясоедение.

Проклятие При выполнении запрещенного действия ты должен пройти проверку Воли с 3 помехами или получить урон, равный своему исцелению, и *оцепенение* на 1d3 минуты. Нарушение табу действует только раз в час.

Приговор к жизни При броске судьбы брось дополнительный d6 и используй лучший результат.

Сумасшествие

Травмирующее событие повредило твой разум. Мастер выдает тебе причуду, отражающую нестабильность рассудка.

Сумасшествие Начальное значение твоего Безумия равно половине значения Воли и не может опуститься ниже.

Момент просветления При совершении атаки или проверки, ты можешь совершить бросок с 1 преимуществом. При провале ты получаешь 1d3 Безумия.

Полурослик

Полурослики счастливее всего, когда отдыхают в своих опрятных домиках или сидят в деревенском пабе, смеясь с друзьями за кружкой Лучшего Стаута Белинды. Большой мир кажется им слишком обширным и опасным, наполненным людьми с мерзким характером и злыми намерениями. Тем не менее, полурослики забираются в самые неожиданные места, и, столкнувшись с угрозойю, преодолевают свои опасения и делают то, что необходимо. Причина? Удача. Полурослики удачливей всех на свете.

• **Маленькие люди**: Полурослики выглядят как маленькие люди. Их любовь к хорошей еде проявляется в грузной фигуре и обычно свисающем через ремень брюшке. Полурослики всегда одеваются в лучшее, держат одежду в чистоте, расчесываются и умываются.

Полурослики имеют рост от 90 сантиметров до 1,2 метра. Хорошее питание и пристрастие к выпивке могут сделать их полными, и в результате полурослики могут весить от 23 до 68 килограмм.

• **Простая жизнь**: Полурослики переселились на земли Империи около шести веков назад, перейдя горы с запада, и обосновались в предгорьях и на равнинах. Там они устроили небольшие селения, где могли выращивать урожай и пасти стада. Полурослики заключили договор с местными землевладельцами, заплатив за землю золотом необычной чеканки. Полурослики не возражали против присоединения к Империи или уплаты налогов, при условии, что их общины могли свободно заниматься своими делами и защищать свои земли. Полурослики зарекомендовали себя как добрые соседи, вежливый народ с удивительным мастерством в земледелии и скотоводстве.

Полурослики умудрялись держаться подальше от проблем Империи, конфликты редко доходили до их порога. Восстание орков на юге, однако, бросило тень на их земли, а банды неистовствующих орков нападают на городки полуросликов и совершают набеги на торговые пути. Опасаясь еще худших неприятностей, полурослики начали собирать семьи и вещи, чтобы снова отправиться в более безопасное место. В настоящее время беженцев очень мало, но если они хлынут рекой, голод в Империи почти неминуем.

• **Прагматичная смелость**: Полурослики лучше других понимают, как устроен мир. Они верят, что эта жизнь - лишь одна из многих, и они приняли эту истину настолько, что почти неуязвимы для страха. Такое бесстрашие делает их подходящими для исследования опасных мест, поскольку сомнения и опасения не мешают выполнить работу. Отсутствие страха не означает, что полурослики рискуют ни за грош, но они не волнуются, когда им приходится выполнять опасную задачу.

Не отвлекаясь на страх, полурослики могут сосредоточиться на любой цели, которую ставят перед собой. Они с меньшей вероятностью совершат серьезные ошибки и обычно могут одернуть себя, прежде чем ситуация пойдет не так. Другие понимают это явление как необычную удачу, милость богов или что-то еще. Известная удачливость полуросликов заставляет некоторых негодяев держать их в качестве талисманов, а особо извращенные верят, что удача полуросликов сохраняется даже после смерти.

• **Обычные имена**: Авигея, Алиса, Белинда, Гертруда, Давин, Евгения, Ирвинг, Кайден, Коди, Ланден, Натиль, Пакстон, Рэнди, Эрнест и Эсме.

Создание полуросликa

Начальные показатели атрибутов: Сила 9, Ловкость 11, Интеллект 10, Воля 11.
Восприятие равно Интеллекту
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем.
Удача: Когда существо в пределах ближней дистанции от тебя получает 1 на любой кости, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы отменить результат и позволить ему перебросить эту кость.
Необычайная храбрость: Когда ты становишься *испуган*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Воли. При успехе ты удаляешь эту немощь.

Уровень 4: Полурослик -эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Растущую удачу*.
Растущая удача: Когда ты получаешь 6 на кубе преимущества, ты совершаешь все атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.

Возраст полуросликa

3d6	Возраст
3	Ребенок, 11 лет или младше.
4-7	Подросток, от 12 до 17 лет.
8-12	Молодой, от 18 до 35 лет.
13-15	Средних лет, от 36 до 55 лет.
16-17	Пожилой, от 56 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше

Сложение полуросликa

3d6	Сложение
3	Ты довольно мал для полуросликa, всего 60 см ростом и 18 кг весом.
4	Ты рос вширь, а не вверх. У тебя округлое тело и короткие толстые конечности.
5–6	Ты низковат для полуросликa.
7–8	Ты остаешься тощим, неважно сколько ешь.
9–12	Ты среднего роста и веса.
13–14	Хорошая жизнь наградила тебя значительным весом.
15–16	Ты высок по меркам полуросликов и можешь сойти за низкого человека.
17	Ты высокий, стройный и грациозный. Семья утверждает, что в родне были феи.
18	Ты огромен для полуросликa, целых 1,5 метра ростом и почти 90 кг весом. Увеличь Размер до 1.

Внешность полуросликa

3d6	Внешность
3	Удача спасла тебе жизнь, но взяла плату. У тебя ужасные шрамы, твое лицо — месиво, вызывающее отвращение у любого, кто посмотрит.
4	Ты просто уродлив. Черты лица выглядят так, будто они блуждали по всей голове и устроились отдохнуть, где пришлось.
5–6	У тебя есть некрасивая черта, портящая в остальном обычную внешность.
7–8	У тебя нет примечательных черт. Люди иногда забывают, что ты рядом.
9–12	Ты совершенно средний и непримечательный.
13–14	Другие полурослики находят тебя привлекательными, вероятно, благодаря обаянию.
15–16	Ты привлекателен.
17	Ты поразителен и привлекаешь внимание как полуросликов, так и людей.
18	Ты ослепительно красив, идеален по стандартам своего народа и других. Когда ты входишь в комнату, все оборачиваются.

Предыстория полуслика

d20	Предыстория
1	Любопытство завело тебя в очень неприятное место, где увиденное помутило твой рассудок. Ты начинаешь игру с 1d3+1 Безумия.
2	Ты раскрыл ужасную тайну. Чтобы обезопасить свою семью, ты решил исчезнуть.
3	Тяжелые времена заставили сводить концы с концами, совершая преступления. Получи одну преступную профессию.
4	Ты украл нечто очень важное. Кто-то другой взял на себя вину и был казнен за это преступление.
5	Суровый мор уничтожил твое селение. Ты оказался единственным выжившим.
6	Тебя захватил орк и держал в плену 1d6 лет. Он считал тебя талисманом.
7	Ты пошел прогуляться по пещере и заблудился. В конце концов, тебя спас отряд цвергов.
8	У тебя ужасная страсть к путешествиям. Ты не можешь оставаться на месте больше нескольких недель подряд. Добавь один язык.
9	Ты выполнил серию ужасных заказов в большом городе.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	В тебя влюбился человек, но ты отказался от этих отношений.
12	У тебя много близких родственников (2d6+3).
13	Ты подружился с могущественной ведьмой или волшебником, пришедшим навестить ваше селение.
14	Ты получил образование. Ты умеешь читать на общем.
15	Когда на твой городок напали, ты вывел население в безопасное место.
16	Однажды тебя целиком проглотил огр. Ты как-то выжил и вышел с другого конца, грязный, но непобежденный.
17	Тебя похитили феи, но тебе удалось сбежать.
18	Ты отправился в долгое путешествие с отрядом цвергов. Ты планируешь однажды написать об этом книгу.
19	Ты нашел в пещере странное сокровище. Ты начинаешь игру с одним зачарованным предметом на выбор мастера.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 3d6 медяками.

Религия полуслика

3d6	Религия
3–4	Ты принадлежишь к Культу Нового Бога.
5–6	Ты немного обучался ведовству.
7–8	Ты следуешь принципам Старой Веры
9–12	Ты не особо думаешь о богах и религии.
13–18	Ты не веришь в существование богов.

Личность полуслика

3d6	Личность
3	С тобой что-то не так. Ты мечтаешь причинять другим боль, резать их и заставлять кричать. Ты беспокоишься, что однажды перейдешь от фантазий к их воплощению.
4	Тебе сложно удерживать внимание. Ты легко отвлекаешься и склонен бросать все дела, чтобы заняться чем-нибудь другим.
5–6	Ты ходишь, потупив взгляд, и стараешься не доставлять неприятностей.
7–8	Ты делаешь, что хочешь, и когда хочешь. Ты не позволишь никому встать на пути. Орлы, как известно, мух не ловят.
9–12	Ты стараешься поступать правильно с друзьями, при условии, что это не помешает тебе.
13–14	Ты хороший полуслик, которому нравится помогать другим.
15–16	Ты заботишься о своих, будь то другие полурослики или люди, которых ты называешь друзьями. Ты сделаешь для них все, что угодно.
17	Ты всегда поступаешь так, как считаешь правильным, даже если это доставит тебе неприятности.
18	Ты беспокоишься о том, что о тебе подумают, и подстраиваешь поведение, чтобы нравиться другим.

Фавн

Эльфы и прочий дивный народ давно покинули мир смертных, но оставили после себя людей, измененных контактом с бессмертными феями. Случайные встречи с капризными и непостоянными феями разрушают жизни — безумие, разбитые сердца и, иногда, потомство. Столетия спустя влияние фей все еще ощущается в дикой глуши, где еще стоят врата в Скрытые Королевства — Альфхейм, Нифльхейм и прочие — населенные бессмертными. В таких затронутых феями местах обитают затронутые феями существа — одни из них настоящие потомки, другие искажены магией — называемые фавнами.

• **Животные черты**: Фавнов могут принять за зверолюдов и не без причины, поскольку фавны сочетают облик человека с козлиным. В отличие от зверолюдов, которые являются искаженными демоническим влиянием смертными, своей внешностью фавны обязаны текущей в жилах капле фейской крови или воздействием их магии на тело. Связь с бессмертными дала фавнам лохматые ноги с раздвоенными копытами и небольшие рога, растущие изо лба. Лицо фавна сочетает черты человека и животного, напоминая обоих, но не принадлежа ни одному полностью.

Большинство фавнов имеет рост 1,4 метра и вес около 50 килограмм. Хотя у них такое же разнообразие цветов кожи и волос, как и у людей, фавны, как правило, смуглые, с коричневым или черным мехом от пупка до копыт. Их рога обычно вырастают до одного-двух десятков сантиметров в длину, хотя у некоторых фавнов рога могут закручиваться по спирали в длину на 30 сантиметров и более.

• **Смешанное наследие**: Хоть фавны и потомки людей и фей, они совершенно отделены от обоих народов. В фавнах присутствуют их черты, но они и не люди, и не феи. Необычная внешность и потусторонняя природа делают фавнов нежелательными гостями в человеческих поселениях, а феи редко доброжелательны к братьям своим меньшим. На деле фавны, живущие в фейских королевствах, находятся на дне общества, служа своим эльфийским господам в качестве шутов, гонцов, слуг и игрушек. Фавны строят свои дома везде, где могут. Многие живут на туманных границах скрытых королевств, а некоторые отправляются в пустоши, присоединяясь к отдаленным общинам других изгнанников. Немногие фавны находят себе место среди людей.

• **Осторожное любопытство**: Фавны быстро учатся держать других на расстоянии вытянутой руки. Страх и насмешки - наиболее частые реакции людей, а презрение и осмеяние - обычное явление со стороны фей. Фавны вполне оправданно не решаются искать дружбы с таким народом.

Фавны могут быть робкими, но они также любопытны. Они могут наблюдать за путешественниками и оказывать помощь, если путники кажутся добрыми сердцем и мягкими нравом. Невоспитанные или опасные нарушители могут быть сбиты с пути или обмануты иным образом. Любопытство может привести фавнов к неприятностям, поскольку многие неразборчивые в средствах маги платят высокую цену за кровь фавнов. Редко любопытный фавн находит смелость путешествовать по человеческим землям в одежде, скрывающей нечеловеческие черты.

• **Обычные имена**: Фавны используют человеческие имена, но могут получить прозвища от фей, которым служат, или высмеивающих их людей.

Создание фавна

Начальные показатели атрибутов: Сила 10, Ловкость 11, Интеллект 11, Воля 9.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2 или 1, **Скорость** 12, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем и эльфийском.
Легкий Шаг: Используя действие, ты можешь переместиться на 1 метр до или после этого действия, если твоя Скорость в данный момент выше 0.
Ночное зрение: Ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Непостоянство: Ты проходишь проверки Воли с 1 помехой.

Уровень 4: Фавн-эксперт

Характеристики: Здоровье +5
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Сражайся или смывайся*.
Сражайся или смывайся: Пока ты *испуган*, ты получаешь бонус +2 к Скорости и проходишь проверки при сопротивлении атакам с 2 преимуществами. Также существа атакуют тебя с 1 помехой.

Возраст фавна

3d6	Возраст
3	Ребенок, 11 лет или младше.
4-7	Подросток, от 12 до 17 лет.
8-12	Молодой, от 18 до 35 лет.
13-15	Средних лет, от 36 до 55 лет.
16-17	Пожилой, от 56 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше

Сложение фавна

3d6	Сложение
3	Ты невысокого роста и худощав, вероятно, из-за сурового воспитания.
4	Ты невысокий и округлый, очевидно хорошо питался.
5-6	Ты невысокого роста для своего вида, не выше 1 метра.
7-8	Ты стройный и жилистый.
9-12	Средний рост, средний вес.
13–14	Ты тяжелый, необычайно пышный или полный.
15–16	Ты на целую голову выше других фавнов.
17	Ты высокий и тощий.
18	Ты возвышаешься над другими фавнами, у тебя большие витые бараньи рога и мускулистое тело. Увеличь Силу на 2 и уменьши Ловкость на 2.

Внешность фавна

3d6	Внешность
3	В твоей внешности лишь слегка заметно человеческое наследие, а лицо у тебя странное и угловатое. Необычные завитки пятнают твою кожистую шкуру. Другие могут чувствовать себя некомфортно, когда видят тебя.
4	Ты больше напоминаешь дикого зверя, чем человека. У тебя глаза козла, фигура сгорбленная, походка раскачивающаяся.
5-6	В тебе нет ничего привлекательного. Признаки человека видны то здесь, то там, но твои многочисленные животные черты затмевают их.
7-8	Твои животные черты приглушены — рога стали просто выступами на лбу, а мех, покрывающий ноги, редок.
9-12	Ты похож на большинство фавнов, с маленькими рогами на лбу и покрытыми мехом до самых копыт ногами
13-14	У тебя привлекательная внешность, например, хорошо сложенное тело, яркие глаза или теплая улыбка. Твой внешний вид может не раздражать окружающих.
15-16	Ты довольно привлекателен.
17	Ты так поразителен, что другие часто хотят присутствовать рядом.
18	Ты унаследовал самые лучшие качества от смертных и бессмертных предков. У тебя идеальное тело, экзотические черты лица и внешность, привлекающая внимание каждого встречного.

Предыстория фавна

d20	Предыстория
1	Тебя поймали охотники и подвергли ужасным издевательствам. Ты сбежал, убив одного или нескольких похитителей.
2	Ты был шутом при дворе эльфийского аристократа и всю жизнь не знал ничего, кроме насмешек и презрения.
3	Ты провел несколько лет в плену у волшебника, который считал, что твоя кровь содержит магическую силу.
4	Ты влюбился в человека и у вас был роман, который длился несколько месяцев, прежде чем место встреч было раскрыто и тебя прогнали.
5	Фанатики Нового Бога напали на деревню и убили всех, кроме тебя. Они думали, что в деревне полно зверолюдов.
6	Ты много лет был игрушкой нимфы.
7	Ты много лет отшельничал в пустошах.
8	У тебя была небольшая семья в отдаленном уголке Империи, но ты потеряли ее из-за болезни или нападения монстра.
9	Плохое отношение фей или людей оставило тебе шрамы, душевные или телесные, или и то, и другое.
10	Ты много лет жил в человеческом поселении и там обучился профессии.
11	Друид вырастил тебя с пеленок, и ты многое узнал о Старой Вере.
12	Ты вырос в доме своего человеческого родителя, где тебя любили.
13	Ты фавн во втором или третьем поколении. Ты вырос в отдаленной части мира, например, в глухом лесу или в высокогорной долине.
14	Труппа артистов подобрала тебя в детстве и вырастила. Ты вырос под взглядами людей, заплативших, чтобы посмотреть на тебя.
15	Тебя нашел волшебник или ведьма и заботился о тебе до совершеннолетия.
16	Ты служил шпионом у недавно умершего инквизитора.
17	Волшебник вырастил и обучил тебя. Ты умеешь читать на общем.
18	Ты предупредил деревню людей о чудовищной угрозе. Тебе там всегда рады.
19	Ты давно подружился с лешим, но не видел его годами.
20	Ты нашел или украл кошель. Добавь 2d6 медяков к начальному снаряжению.

Личность фавна

3d6	Личность
3	Всю свою жизнь ты не знал ничего, кроме горя. Пора отплатить другим за то, как они обошлись с тобой.
4–5	Мир — жестокое и неумолимое место. Ты делаешь все возможное, чтобы выжить, даже если это означает воровство, обман или убийство.
6–8	Ты делаешь и говоришь, что хочешь. Ты стараешься не причинять боль другим, но если так случится, ты не сильно огорчишься.
9–12	Ты выживаешь, заботясь о лишь себе. Тебе сложно доверять другим или верить им на слово.
13–15	Ты доверяешь себе в определении правильности поступков, даже если другие не согласны с твоей тактикой.
16–17	Ты пытаешься произвести впечатление. Если ты докажешь, что у тебя доброе сердце, возможно, другие дадут тебе шанс.
18	Ты рожден для того, чтобы выполнить какую-то великую задачу, достичь великой цели. Ты надеешься найти свою судьбу и совершить предназначенное.

пути

Количество путей, которыми может следовать персонаж, бесконечно, и каждый ведет к разной судьбе. В этой главе представлены несколько новых путей эксперта и мастера. Руководство по выбору путей смотри в основной книге правил.

Эксперт - Пути веры

Путь	Описание
Шаман	Шаманы общаются и заключают договоры с невидимыми духами, получая от них помощь и силу.
Страж	Стражи черпают силы из природы и земли, уничтожая врагов.

Эксперт - Пути войны

Путь	Описание
Мистик	Используя силу духа, мистики превозмогают ограничения тела и разума, достигая просветления.
Рубака	Рубаки, хитрые и лихие бойцы, побеждают врагов, перехитрив их.

Эксперт - Пути магии

Путь	Описание
Стихийник	Стихийники, вооруженные силой воды, воздуха, земли и огня, настраиваются на стихии, приобретая их свойства.
Псионик	Псионики используют силу разума для подпитки магии.

Эксперт - Пути обмана

Путь	Описание
Мошенник	Непревзойденные пройдохи, мошенники используют обман, чтобы одержать верх над своими врагами.
Мудрец	Мудрецы, не имеющие себе равных ученые, полагаются на свой ум и знания в преодолении трудностей.

Мастер - Пути магии

Путь	Мастерство
Алхимик	Традиция (Алхимия)
Демонолог	Традиция (Демонология)
Медиум	Традиция (Шаманизм)
Мозголом	Традиция (Телепатия)
Психокинетик	Традиция (Телекинез)
Энтропист	Традиция (Смерть)

Пути умения

Путь	Мастерство
Искатель	Сосредоточивание разума
Корсар	Быстрое оружие
Мастер боевых искусств	Бой без оружия
Разоритель	Убийства
Сапер	Взрывчатка
Сквернавец	Распространение зла

Пути эксперта

Пути эксперта представлены в алфавитном порядке.

Мистик

Осознают они или нет, но все мистики идут по пути к просветлению, выходу за грань возможностей тела в царство духа. Мистики обнаруживают в себе источник силы, исходящую из души энергию, называемую Ци. Используя эту энергию, мистики преодолевают ограничения, двигаются быстрее, исцеляют собственные раны и сражаются со сверхъестественной скоростью и силой.

На протяжении тысяч лет люди добивались обещанного путем мистика пробуждения. Для большинства это уединенное путешествие в самопознание с долгими часами медитаций и тренировок. Некоторым удается найти мастеров-мистиков, ушедших от благ цивилизации просветляться в одиночестве. Мистики собираются в уединенных монастырях, чтобы сохранить традиции, передаваемые из поколения в поколение. В таких монастырях насельников можно убедить научить других тому, что они умеют.

Мистиком может стать персонаж любого происхождения. У воинов есть подготовка и стойкость, необходимые на поле боя, прочный фундамент, на котором они могут строить свой боевой стиль. Жрецы, разочаровавшиеся в богах, могут искать ответы за пределами веры, ведь магия может исходить не от далеких божеств, а изнутри. Плуты могут стремиться улучшить свою боевую подготовку, в то время как маги, которые становятся мистиками, эффективно сочетают заклинания с пинками и ударами.

Уровень 3: Мистик

Атрибуты: Увеличь два на 1.

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1

Просветленная защита: Без брони и щита ты получаешь бонус к Защите, равный значению своей Мощи + 1.

Железный кулак: Урон от твоего невооруженного удара возрастает до 1d6, если уже не был выше.

Средоточие Ци: Ты можешь использовать действие, чтобы сосредоточить Ци, остающуюся сосредоточенной пока ты не потратишь ее, не *потеряешь сознание* или не завершишь отдых. Сосредоточенная Ци дает бонус +1 к Защите и +4 к Скорости. В дополнение ты можешь перемещаться по пересеченной местности с полной Скоростью.

Удар Ци: Когда ты успешно атакуешь безоружным ударом, ты можешь потратить Ци для нанесения 1d6 урона дополнительно за каждый пункт Мощи.

История мистика

d6	История
1	Ты пережил большую утрату или страдания и бежал в отдаленный монастырь. Завершив обучение, ты готов снова встретиться с миром.
2	Ты медитировал и тренировался под руководством мастера-мистика, чтобы улучшить свои боевые способности.
3	Ты научился сочетать магические тренировки с боевыми искусствами, чтобы развить свой собственный стиль боя.
4	Стрессовая ситуация показала, что у тебя есть источник магической силы. Твои таланты отражают растущий контроль над скрытыми способностями.
5	Ты стремишься превзойти пределы тела и разума, чтобы достичь истинного просветления.
6	Ты вступил в тайное общество шпионов и убийц. В процессе посвящения ты узнал о своих талантах.

Уровень 6: Мистик

Характеристики: Здоровье +4

Целительный транс: Ты можешь использовать действие, чтобы впасть в целительный транс. Ты остаешься в трансе, пока сосредотачиваешься. Пребывая в трансе ты беззащитен, но можешь воспринимать окружающее. Если ты пребываешь в трансе 1 час, ты исцеляешь урон, равный своему Исцелению, и снижаешь значение Безумия на 1.

Единожды использовав этот талант, ты не можешь снова его использовать до завершения отдыха.

Уклонение Ци: Если ты находишься в сознании и проваливаешь проверку при сопротивлении атаке, ты можешь потратить Ци, превратив провал в успех.

Уровень 9: Мистик -мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1

Бессознательное сосредоточивание: В свой ход ты можешь сосредоточить Ци спровоцированным действием.

Мошенник

Негодяи, самозванцы, шарлатаны и обманщики, мошенники используют аферы и уловки, чтобы устроиться в этом мире. В основе их талантов лежит глубокое понимание того, чего хотят люди и на что они готовы, чтобы получить желаемое. После нескольких наводящих вопросов мошенник обнаруживает желания жертвы, а затем сплетает сеть обмана, чтобы манипулировать ей.

Для большинства мошенники — язва на теле общества, приспособленцы низшего порядка. Они живут за чужой счет, в ответ давая множество оправданий и ложных заверений, красивых, но бесполезных, как стеклянные бусы. Несмотря на такую скверную репутацию, у мошенников есть навыки, позволяющие открывать двери к важным и влиятельным людям и приумножать личное состояние. Когда жертва начинает что-то подозревать, у мошенника обычно хватает дальновидности, чтобы ускользнуть и найти новую цель.

Большинство мошенников происходит из рядов плутов, особенно тех, кто обладает талантами, ориентированными на манипулирование и контроль. Такие люди считают путь мошенника способом развивать и улучшать существующие методы. Плут с такими навыками может стать действительно сложным противником.

Другие тоже могут выбрать этот путь. Жрецы-неудачники обращаются к этому пути, чтобы устроиться получше. Маги, особенно те, кто открыл для себя традицию Очарования или Телепатии, могут обнаружить, что таланты мошенника неплохо дополняют их заклинания.

История мошенника

d6	История
1	Ты обладаешь невероятной харизмой и заводишь друзей повсюду. Хоть ты и сожалеешь об использовании чужой доверчивости, ты делаешь то, что должен для выживания.
2	Ты развил свои таланты, продавая шарлатанские снадобья легковерным и неосторожным.
3	Ты отточил мастерство обмана, охотясь на богатых и могущественных, заставляя их отдавать прекрасную одежду, золото и все, что пожелаешь.
4	Зачем говорить правду, когда ложь намного интереснее? Вся твоя жизнь была ложью, и ты полагаешься на свои таланты, чтобы так и было.
5	Ты актер по профессии, привыкший принимать разные образы. Ты обнаружил, что сценические навыки помогают устроиться получше.
6	Ты много лет шпионил, собирая данные о врагах нанимателя.

Уровень 3: Мошенник

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или преступную профессию.
Замануха: Когда ты, по меньшей мере, 1 минуту разговариваешь со слышащим и понимающим тебя существом, оно должно пройти проверку Воли. При провале оно *очаровано*, пока может видеть тебя или пока не получит урон. При успехе существо невосприимчиво к твоему использованию этого таланта, пока не завершит отдых.
Введение в заблуждение: Ты можешь использовать действие, чтобы обмануть одно видящее, слышащее и понимающее тебя существо в пределах ближней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против его Восприятия (с 1 преимуществом, если цель *очарована*, *принуждена* или *ослаблена*). При успехе ты перемещаешь цель вплоть до половины ее Скорости, а следующее атакующее ее до конца раунда существо получает 2 преимущества.
Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.

Уровень 6: Мошенник

Характеристики: Здоровье +3
Хитрая подстава: Когда тебя атакует существо, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Ловкости. При успехе ты меняешься местами с одним существом в пределах 2 метров от себя, и оно становится целью этой атаки.

Уровень 9: Мошенник -мастер

Характеристики: Здоровье +3
Запутывающий натиск: Успешно атаковав существо, ты совершаешь атаки против него с 1 преимуществом на 1 раунд.

Мудрец

Мудрецы — это ученые, историки, интеллектуалы и учителя. Они накапливают информацию, относящуюся к их областям знаний, стремясь узнать все об этом. Большинство мудрецов живет в окружении груд книг и свитков, но некоторые отваживаются искать знания в большом мире. Мудрецы, которые не боятся неизвестности, обнаруживают, что у них часто хватает ума найти наилучшее решение любой проблемы, с которой они сталкиваются.

Любой, кто интересуется знаниями и обучением, может получить выгоду, став мудрецом. Большинство мудрецов, покинувших тихие кельи, начинали свою карьеру как баловавшиеся магией плуты, или развили таланты, зависящие от образованности. Некоторые маги отказываются от магических исследований, чтобы продвинуться в понимании различных тем, в то время как замкнутые жрецы находят радость и утешение в книгах и свитках. Воины ищут знания и мудрости, чтобы уравновесить тело и разум, а также изучить интересные и замысловатые боевые приемы.

Уровень 3: Мудрец

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо ученую профессию.
Расшифровка: Ты можешь попытаться понять записи на незнакомом языке или код с неизвестным методом шифрования. Если ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, пройди проверку Интеллекта. Мастер может дать 1 или более помех, в зависимости от сложности текста или шифра. При успехе ты понимаешь достаточно, чтобы ухватить суть написанного.
Широкие познания: В своих постоянных странствиях ты собираешь легенды и байки. Сталкиваясь с незнакомым существом, предметом или местом ты можешь пройти проверку Интеллекта. За каждое использование этого таланта с последнего завершения отдыха к проверке полагается 1 помеха. При успехе ты можешь задать мастеру вопрос по теме, на который можно ответить "да" или "нет". При провале ты не можешь снова использовать этот талант до завершения отдыха.
Начитанность: Ты проходишь проверки Интеллекта с 1 преимуществом. Если проверка связана с одной из твоих ученых профессий, ты проходишь ее с 3 преимуществами.

История мудреца

d6	История
1	Ты провел большую часть жизни в отличной библиотеке, читая все, что мог найти, чтобы расширить свои знания.
2	Ты обучался в одном из великих учебных заведений и вынес оттуда обширные знания по самым разным предметам.
3	Узнав все, что мог у себя на родине, ты отправился исследовать опасные места в надежде раскрыть еще больше тайн.
4	Во время исследования ты наткнулся на загадку, которую не смог разгадать. Ты решил найти ответ.
5	Ты был известным ученым, пока соперник не опорочил тебя. Ты покинул свое учреждение с позором.
6	Однажды ты проснулся, зная гораздо больше, чем накануне, и с воспоминаниями о жизни, которой никогда не жил.

Уровень 6: Мудрец

Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо ученую профессию.
Талант к языкам: Если ты слушаешь речь существа на протяжении 1 минуты или дольше, ты можешь пройти проверку Интеллекта. При успехе ты узнаешь язык достаточно, чтобы общаться на нем на простые темы до следующего использования таланта. При провале ты не можешь снова использовать этот талант до завершения отдыха.
Допущение: Когда существо тебя атакует, ты можешь пройти проверку Интеллекта. При успехе ты предугадываешь схему атаки, давая 1 помеху к броску цели. При провале цель атакует неожиданным для тебя образом, получая к этой атаке 1 преимущество.

Уровень 9: Мудрец-мастер

Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо ученую профессию.
Вечный ученик: Когда ты пытаешься что-то сделать и проваливаешь проверку, ты можешь попытаться снова в следующем раунде. При провале атаки, если ты до конца следующего раунда снова атакуешь ту же цель, ты получаешь 1 преимущество к этой атаке.
Мудрый совет: Когда слышащее и понимающее тебя существо в пределах ближней дистанции от тебя проходит проверку, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы дать ему 2 преимущества к этой проверке.

Психоник

Психоники относятся к редкому типу людей, рожденных со способностью использовать силу разума. Эта способность позволяет психоникам использовать магию без инструментов и мистических фраз, необходимых другим магам. Все, что нужно психонику, — это сосредоточить разум, проявить волю и воображение. Хотя психоники редки, ими могут стать представители любого наследия.

Большинство психоников происходит из магов. Следование этим путем помогает дисциплинировать ум и раскрывать зарождающуюся в нем магию Став психоником, наиболее подготовленные маги, обнаружив внутреннюю силу, отказываются от волшебных инструментов и ритуальных действий.

Помимо магов, многие психоники начинают свою карьеру как плуты. Некоторые, особенно те, кто балуется магией или полагается на уловки или угрозы, идеально подходят для пути психоника, обладая достаточными остроумием и волей, позволяющими овладеть его силами.

Уровень 3: Психоник

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Психическая мощь: У тебя есть запас психической энергии, равный значению Мощи +2. Она требуется для использования талантов пути. Потраченная энергия восстанавливается при завершении отдыха.
Психическая защита: Когда существо совершает атаку против твоей Воли, Восприятия или Интеллекта, ты можешь потратить 1 пункт психической энергии, чтобы дать 2 помехи к этой атаке. Когда ты проходишь проверку Воли, Восприятия или Интеллекта при сопротивлении атаке, ты можешь потратить 1 пункт психической энергии, чтобы получить 1 преимущество.
Психические чары: Ты можешь сделать любую открытую традицию экстрасенсорной (см. **главу 4**). Сотворяя заклинание из экстрасенсорной традиции, ты можешь потратить количество пунктов психической энергии, равное рангу заклинания (минимум 1), чтобы сотворить его не тратя применения.

История психоника

d6	История
1	Приступ помешательства что-то изменил в твоем разуме, и с тех пор ты уже не был прежним.
2	Ты ощущал эмоции окружающих людей. Упражнения пробудили твой потенциал.
3	Пытки сорвали последние оковы с твоего разума. Волна психической энергии превратила твоих мучителей в овощей.
4	В течение многих лет ты считал, что тебя преследуют призраки. Недавно ты обнаружил, что причиной голосов и перемещения предметов были твои собственные силы.
5	Психоник нашел тебя и помог осознать дар.
6	Ты закрутил бурный роман. В порыве страсти страсти что-то щелкнуло в голове, и ты случайно убил любовницу. Теперь ты живешь в страхе перед своими способностями и следующими по пятам охотниками на ведьм.

Уровень 6: Психоник

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Психический крик: Когда ты получаешь урон или Безумие, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить любое количество пунктов психической энергии, пуская волну ментального разрушения, заполняющую сферу с центром в пределах досягаемости. Радиус сферы в метрах равен количеству потраченных пунктов энергии. Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Воли или получить 1 урона и *ошеломление* на 1 раунд.

Уровень 9: Психоник -мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Разделенный разум: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы потратить любое количество пунктов психической энергии. Твой разум разделяется на протяжении числа раундов, равного количеству потраченных пунктов энергии. До окончания действия ты не можешь быть *замедлен* или *ошеломлен*, и можешь предпринимать и быстрый, и медленный ход каждый раунд.

Рубака

Рубаки обладают острым умом, смелостью и превосходными боевыми навыками вне всяких сравнений и, сражаясь с противниками, используют эти способности весьма результативно. Что отличает рубак от остальных бойцов, так это уловки и маневры, которыми они пользуются. Рубака может двигаться таким образом, чтобы помешать атаке противника, создавая при этом брешь в его же защите. Быстрые рубящие удары и уколы отбрасывают врага назад, в то время как рубака уклоняется, ловко уходя от контрударов.

Приемы, применяемые рубаками, чаще всего встречаются у людей хитрых и ловких, избегающих

тяжелых доспехов и громоздкого оружия. Маневренность дает преимущество в атаке и защите на поле боя. Например, боец может выдержать большое количество попаданий и быстро оправиться от них, но рубака избежит большинства ударов.

Рубаки имеют тенденцию вращаться в высшем свете. Многие были рождены с подобным статусом, обладая всеми преимуществами им данными, и развивая мастерство, сражаясь с равными. Другие рубаки добиваются высокого положения, оказав помощь дворянину в трудную минуту или завоевав сердце аристократки. Некоторые — лихие негодяи, грабящие богатых, чтобы раздать все бедным. Как бы то ни было, рубаки известны тем, что встревают во все подряд, с легкостью заводя друзей и врагов.

История рубаки

d6	История
1	Ты был моряком или пиратом, а недавно бросил это занятие ради кого-то, живущего на суше.
2	Ты провел много лет в тюрьме и недавно сбежал. Теперь ты стремишься отомстить тем, кто тебя туда отправил.
3	Ты приударил не за той женщиной, и теперь в бегах от ее родственников или других поклонников.
4	Ты учился у мастера, оттачивая навыки, пока не превзошел учителя.
5	Чтобы развеять скуку при дворе, ты изучал фехтование и обнаружил, что неплохо владеешь клинком.
6	Ты оттачивал навыки, спасая невинных, защищая простой народ и достойных дворян.

Уровень 3: Рубака

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Скорость +2
Харизма В социальном конфликте ты совершаешь атаки Интеллектом и Волей с 1 преимуществом.
Боевой финт Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы применить финт против одного видящего тебя существа в пределах ближней дистанции. До конца этого раунда ты совершаешь атаки быстрым оружием против него с 1 преимуществом, а оно совершает атаки против тебя с1 помехой.
Проворная защита Не нося среднюю или тяжелую броню, ты получаешь бонус +1 к Защите.

Уровень 6: Рубака

Характеристики: Здоровье +4
Оттесняющий удар Когда ты применяешь *Боевой финт* и успешно атакуешь быстрым оружием, ты можешь переместиться вплоть до 3 метров, а цель также должна переместиться, чтобы оставаться в пределах досягаемости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.
Перекат Когда ты используешь действие для рывка, твое перемещение не провоцирует свободных атак, и ты можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, независимо от их размера.

Уровень 9: Рубака-мастер

Характеристики: Здоровье +4
Непрямой удар Твои атаки быстрым оружием против цели твоего *Боевого финта* наносят 1d6 урона дополнительно.
Неприступная защита Бонус к Защите от Проворной защита увеличивается до +3.

Стихийник

Стихийники используют фундаментальные силы, лежащие в основе реальности, проявляя их в своих телах. Резонанс с водой, воздухом, землей или огнем позволяет им усиливать заклинания и способности энергией стихий. Вошедшие в резонанс стихийники демонстрируют незначительные изменения внешности: воздух проявляется как вездесущий ветер, земля — плотью, похожей на камень, огонь — пылающими глазами, а вода — сочащейся влагой.

История стихийника

d6	История
1	Ты узнал тайное имя гения и заставил его обучить тебя секретам стихийной магии.
2	Сильфида, в которую ты влюбился, научила тебя этим талантам.
3	Ты открыл для себя свои техники после тщательного изучения традиций элементалей.
4	Ты присутствовал при разрушении мощного артефакта, и освобожденная магия изменила тебя.
5	Ты упал с большой высоты, очутился в горящем здании, чуть не утонул или оказался завален в пещере. Это изменило тебя.
6	Ты обнаружил древние руины, заброшенные элементалями. Остаточная магия преобразила тебя.

Уровень 3: Стихийник

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или преступную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Настройка на стихию: Ты можешь использовать действие, чтобы настроиться на воду, воздух, землю или огонь. Ты остаешься настроенным до нового использования таланта, *потери сознания* или завершения отдыха. Достоинства, получаемые от таланта, зависят от стихии:
• *Вода*: Успешно атаковав, ты можешь заставить воду окружить цель и подтянуть к тебе. Цель должна пройти проверку Ловкости или переместиться на 1d6 метров к тебе и упасть *навзничь*.
• *Воздух*: Успешно атаковав, ты можешь сдуть цель. Цель должна пройти проверку Силы или переместиться на 1d6 метров по прямой, в направлении на твой выбор. Если ты пытаешься переместить цель вверх, в воздух, она проходит проверку с количеством преимуществ, равным значению своего Размера (минимум 1).
• *Земля*: Успешно атаковав стоящую на земле цель, ты можешь заставить камни и щебень мешать перемещению цели. Цель должна пройти проверку Ловкости или быть *замедлена* на 1 раунд.
• *Огонь*: Успешно атаковав, ты можешь заставить пламя окутать цель. Каждое существо в пределах 1 метра от цели должно пройти проверку Ловкости или получить 1d3 урона.

Уровень 6: Стихийник

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Бурная настройка: Когда ты используешь *Настройку на стихию*, ты можешь испустить вспышку стихийной энергии, заполняющую сферу радиусом 2 метра с центром в пределах досягаемости. Достоинства, получаемые от таланта, зависят от стихии:

• *Вода*: Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Силы или стать *замедленным* на 1 раунд.
• *Воздух*: Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Силы или переместиться на 1d6 метров по прямой от тебя, в направлении на твой выбор.
• *Земля*: Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Ловкости или упасть *навзничь*.
• *Огонь*: Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Ловкости или получить 1d6 урона.

Уровень 9: Стихийник -мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Превосходная настройка: Ты получаешь дополнительные достоинства от настройки на стихию:
• *Вода*: Ты получаешь бонус +5 к Здоровью. Если ты открыл традицию Воды, бонус увеличивается до +15.
• *Воздух*: Ты получаешь бонус +2 к Скорости. Если ты открыл традицию Воздуха, бонус увеличивается до +8.
• *Земля*: Ты получаешь бонус +1 к Защите. Если ты открыл традицию Земли, бонус увеличивается до +3.
• *Огонь*: Пламя вьется вокруг тебя, освещая область в пределах 5 метров. Когда ты получаешь урон от атаки оружием ближнего боя, напавший должен пройти проверку Ловкости или получить 1d6 урона. Если ты открыл традицию Огня, урон увеличивается до 2d6.

Страж

Природа вдохновляет людей, проявивших большое уважение и заботу о ней, стать ее поборниками, давая им силу напрямую направлять магию, пронизывающую землю. Стражи, как их называют, становятся олицетворением ярости природы. Многие стражи живут в отдаленных местах, в глубине первобытного леса, на вершинах самых высоких гор или посреди бескрайних степей. Такие стражи проводят годы в выбранном ими месте, ухаживая за землей и охраняя ее от разорителей. Когда тень надвигается, стражи выходят из своих владений, чтобы сразиться с врагами мира.

История стража

d6	История
1	Демоны наводнили твою родину, неся разрушение и смерть. Ты встал на сторону природы, посвятив жизнь защите любимой земли.
2	Ты был преданным последователем Старой Веры. Друиды избрали тебя стражем земли.
3	Была украдена мощная реликвия, священная для твоей религии. Ты поклялся вернуть ее и заставить воров поплатиться.
4	Необдуманная магия уничтожила многие версты сельской местности. Ты сделал возвращение былой красоты делом всей жизни.
5	Тебя схватили и пытали зверолюды. Ты заключил договор с духами природы, чтобы сбежать и отомстить.
6	Ты вырос в пустошах. Стать стражем — естественный итог такого детства.

Уровень 3: Страж

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.
Магия стража: Ты изучаешь заклинания *Сковывающий Удар* и *Опека Земли*.

Сковывающий Удар — **Страж, Боевое, 1**
Требования: Ты не должен носить среднюю или тяжелую броню
Соверши атаку оружием. Ты совершаешь ее с 1 преимуществом и можешь использовать Волю вместо обычного атрибута. При успехе в дополнение к обычному урону цель *обездвижена* на 1 минуту. *Обездвиженное* подобным образом существо может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы, удаляя немощь при успехе.

Опека Земли — **Страж, Бытовое, 1**
Требования: Ты не должен носить среднюю или тяжелую броню, и должен стоять на земле
Область: Круг на земле радиусом 3 метра с центром в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута
Ты укореняешься, где стоял, до конца действия заклинания, становясь *неподвижным*. Будучи *обездвиженным* подобным образом, ты получаешь бонус +1 к Защите, и атакуешь существ в области с 2 преимуществами. В дополнение, по области распространяется густая переплетенная растительность, делая ее пересеченной местностью.

Уровень 6: Страж

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Улучшенная магия стража: Твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно по *обездвиженным* твоим *Сковывающим Ударом* целям. Также, увеличь радиус *Опеки Земли* до 5 метров.

Уровень 9: Страж -мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Великая магия стража: Ты изучаешь заклинание *Защитник Природы*.

Защитник Природы — **Страж, Бытовое, 2**
Требования: Ты не должен носить среднюю или тяжелую броню
Длительность: 1 минута
Ты превращаешься в защитника природы, высокое существо ужасной силы. Голова обзаводится оленьими рогами, глаза горят изумрудным светом, а ноги порастают густой зеленой шерстью. Каждое видевшее превращение существо, кроме тебя и твоей группы, должно пройти проверку Воли или *испугаться* на 1 раунд. Ты пребываешь в таком виде все время действия заклинания.
Превратившись, ты получаешь следующие достоинства:
• Твой Размер увеличивается на 1, до минимума в 2.
• Ты получаешь бонус +2 к Защите.
• Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.
• Ты получаешь бонус +2 к Скорости.
• Твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Шаман

Шаманы стоят на границе между живыми и мертвыми. Способные прорваться сквозь завесу реальности и видеть заключенных за ней бестелесных духов, шаманы используют магию, чтобы заключать с ними сделки и заручаться их помощью. Во время обучения шаманы призывают и связывают духа из Преисподней в качестве проводника и помощника. Этот дух может быть духом предка, животного или кого-то еще. Обычно такой дух следует за шаманом, незримый и незаметный, но когда шаман того хочет, он проявляется и одалживает свои способности хозяину.

История шамана

d6	История
1	Ты всегда мог видеть духов, но только недавно научился общаться с ними.
2	Ты потерял кого-то важного для себя и надеешься встретить его среди духов.
3	Ты принял бубен после того, как узнал, что ваш местный шаман умер.
4	Дух одного из предков убедил тебя выполнить незавершенное дело.
5	Ты помнишь о пребывании в Преисподней, и никак не можешь забыть этот ужас.
6	После встречи со злым духом ты посвятил жизнь их уничтожению.

Уровень 3: Шаман

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или дикую профессию.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Единение с Духом: Ты заключаешь договор с духом и изучаешь заклинание *Единение с Духом*, описанное ниже.

Единение с Духом **Шаман, Бытовое, 1**

Область: Куб свободного пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута, пока ты или дух не станете *беспомощными*, или пока ты не сотворишь это заклинание вновь.

Вихри эктоплазмы в области сплетаются в духа, которого ты привязываешь к себе. Он пребывает в мире все время действия заклинания.

Пока дух пребывает в мире, то в свой ход ты можешь переместить его вплоть до его Скорости. Сотворяя заклинание, ты можешь сотворить его из своего пространства или из занятого духом. В свой ход ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы воспользоваться восприятием духа вместо своего на 1 раунд.

Если твой дух становится *беспомощным*, ты должен пройти проверку Силы. При провале ты получаешь урон, равный своему Исцелению.

СВЯЗАННЫЙ ДУХ

Дух Размера 1

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита твое значение Воли; **Здоровье** твое Исцеление
Сила —, **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; получение Безумия; *болезнь, глухота, замедление, неподвижность, отравление, слепота, сон, усталость*
Бестелесность Дух получает половину урона от оружия, может перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и не подвержен воздействию пересеченной местности.
Крепкая связь Пока дух находиться в пределах средней дистанции от тебя, он не может быть *испуган*, *очарован* или *принужден*.

Уровень 6: Шаман

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Крепкий Дух: Теперь Здоровье связанного духа равняется твоему удвоенному Исцелению.

Уровень 9: Шаман-мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Дух-защитник: Связанный тобой дух защищает тебя и твою группу. Когда подзащитный в пределах досягаемости духа атакован, напавший совершает эту атаку с 1 помехой. Подзащитный в пределах 1 метра от духа проходит проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом.

Пути мастера

Пути мастера представлены в алфавитном порядке.

Алхимик

Многие занимаются алхимией, изучая тайны вещества для создания сильнодействующих смесей, зелий и других необычных материалов, но настоящие алхимики держатся особняком благодаря проникновению в самые глубины оккультного искусства. В доказательство достижения вершин мастерства алхимики держат при себе крошечных слуг, вылепленных из кусочка глины и собственной крови. Эти гомункулы — незаменимые помощники, поскольку знают, что знал создатель.

Уровень 7: Алхимик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Алхимию или изучаешь одно Алхимическое заклинание.
Гомункул: Ты создаешь гомункула, крошечного гуманоида из глины и капли своей крови. Ты наделяешь его подобием жизни, вдохнув ему в рот.

Гомункул является верным слугой и спутником. Он владеет всеми известными тебе профессиями и языками. Он подчиняется твоим приказам и находится под твоим управлением. Если ты становишься *беспомощным*, гомункул остается под твоим управлением, и ты решаешь, что он будет делать в каждый свой ход.

Когда гомункул становится *беспомощным*, он умирает. Ты можешь создать замену, работая с набором алхимика на протяжении 8 часов и потратив редких компонентов на 1 зк. У тебя может быть только один гомункул за раз.

ГОМУНКУЛ
Конструкт Размера ¼

Восприятие 12 (+2); темнозрение
Защита 18; **Здоровье** твое Исцеление
Сила 6 (-4), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 10 (+0)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь*, *испуг*, *отравление*, *очарование*, *сон*, *усталость*
Усиленные чувства Пока гомункул пребывает в пределах ближней дистанции от тебя, ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом.
Разделение чар Когда ты находишься под воздействием заклинания, ты можешь распространить эффект на гомункула, если он находится в пределах средней дистанции от тебя.
Передача чар Сотворяя заклинание, ты можешь сотворить его через гомункула, если он находится в пределах средней дистанции от тебя.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +4 (1)

Уровень 10: Алхимик

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно Алхимическое заклинание.
Мастер-алхимик: Совершая атаку заклинанием Алхимии или алхимическим составом, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а существа сопротивляются такой атаке с 1 помехой.

Твои алхимические составы могучи. Если твоя атака алхимическим составом наносит урон, то он наносит 1d6 урона дополнительно. Созданные тобой алхимические составы, действующие 1 минуту или дольше, удваивают время действия.

Демонолог

Демонологи вглядываются туда, куда в здравом уме никто не решится. Эти душевнобольные обращаются к Бездне, привлеченные обещанием силы, разгадками великих тайн и, возможно, спасением от конца света. Для некоторых стезя демонолога является заключением долгого отвратного пути. Для других это ошибка, искушение, поддавшиеся которому ввергаются во тьму, откуда нет возврата.

Уровень 7: Демонолог

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +10, Скверна +1, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо ученую профессию.
Магия: Ты открываешь Демонологию или изучаешь одно Демонологическое заклинание.
Бесноватость: В твоем теле поселяется средний демон, дающий 1 преимущество к проверкам Восприятия. В дополнение, каждый полученный во время игры пункт Скверны дает тебе 1 преимущество к атакам и проверкам до завершения отдыха.

Сходя с ума, ты получаешь 1 Скверны. Затем, вместо обычных эффектов помешательства, ты становишься *принужден* демоном. В конце каждого раунда бросай d6. При 6 помешательство прекращается.

Уровень 10: Демонолог

Характеристики: Скверна +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание Демонологии.
Привычка к ужасу: Ты невосприимчив к черте «ужасающий».
Приневоливание демонов: Появившиеся в результате сотворенных тобой заклинаний Демонологии демоны *принуждены* на 1 минуту.

Искатель

Экстрасенсорные способности в землях Рула редки, но те, кто ими обладает, неутомимы в поиске способов их применить. Искатели, по всей вероятности, пробуждают способности в горячке боя. Сорвав сдерживающие разум оковы, искатели используют силу своего разума, чтобы усиливать атаки, игнорировать хаос битвы и находить наилучшее место для удара. Фактически, термин «искатель» происходит от способности использовать внутреннее око для поиска слабых мест противника.

Методика искателей — недавнее нововведение, вышедшее из уединенных убежищ тех, кто ищет просветления и свободы от поглощающей мир тьмы. Следовать этим путем может любой, но лучше всего он подходит как тем, кто обладает боевой подготовкой, так и тем, кто располагает живым умом. Освоение техник искателей включает в себя применение сосредоточения разума для атака с невероятной точностью.

Уровень 7: Искатель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь экстрасенсорную традицию или изучаешь одно заклинание экстрасенсорной традиции.
Упреждение ошибки: Пока твой разум сосредоточен (см. «***Экстрасенсорные традиции***» в **главе 4**), ты можешь воспринимать отдельные мысли и эмоции окружающих существ, используя их для получения преимуществ. Провалив атаку, ты можешь прекратить сосредоточение разума, чтобы превратить этот провал в успех.
Ментальная мощь: Пока твой разум сосредоточен, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом.

Уровень 10: Искатель

Характеристики: Здоровье +3
Просветленное сосредоточение: Пока твой разум сосредоточен, ты получаешь бонус +5 к Здоровью, бонус +2 к Скорости, а твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно.
Быстрое сосредоточение: В свой ход ты можешь использовать спровоцированное действие для сосредоточения разума. Использовав этот талант, ты не сможешь использовать его снова, пока не пройдет 1 минута.

Корсар

Проворные бойцы, которые полагаются на ум не меньше, чем на оружие, корсары применяют хитрости, чтобы сбивать с толку противников. Корсары знают, как использовать маневры, создавая бреши в обороне, и использовать эти бреши, чтобы нанести тяжелые раны. Если они видят, что битва оборачивается против них, у них есть необходимая для отступления ловкость, что позволяет сразиться в другой день.

Уровень 7: Корсар

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Проворство: Ты проходишь проверки Ловкости с 1 преимуществом.
Лихость: Когда ты используешь действие для атаки быстрым оружием, отвлечения, отталкивания, притягивания, разоружения, сбивания или финта, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 10: Корсар

Характеристики: Здоровье +4
Боевая дерзость: Когда ты успешно проводишь отвлечение, отталкивание, притягивание, разоружение, сбивание или финт, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать быстрым оружием.

Мастер боевых искусств

Мастера боевых искусств овладевают рукопашным боем, сражаясь руками и ногами вместо меча или аркебузы. Быстрые и сильные мастера боевых искусств двигаются с большой плавностью и наносят удары со смертельной точностью, откидывая врагов. Мастера боевых искусств изучают приемы у других мастеров, в школах боевых искусств или в бойцовых ямах самых захудалых районов города.

Уровень 7: Мастер боевых искусств

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5, Скорость +2
Чувство опасности: Ты получаешь бонус +2 к Защите, пока не носишь броню.
Кулаки ярости: Твои безоружные удары наносят 1d6 урона дополнительно.
Боевые искусства: Получи один талант боевых искусств.

Уровень 10: Мастер боевых искусств

Характеристики: Здоровье +5
Боевые искусства: Получи два таланта боевых искусств.

Таланты боевых искусств

Борьба: Успешно взяв в *захват* существо своего Размера и меньше, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы упасть *навзничь* и заставить цель поступить так же. Будучи *схваченным* и уроненным *навзничь* подобным образом, существо не может встать и совершает атаки Ловкостью при избавлении от *захвата* с 3 помехами. Если результат такой атаки 0 и меньше, оно получает 1d6 урона.
Бросок: Успешно взяв в *захват* существо своего Размера и меньше, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы бросить цель. Соверши атаку Силой против Силы цели. При успехе цель отлетает на 1d6 метров от тебя, падает *навзничь* и получает 1d6 урона дополнительно.
Вихрь ударов: Когда ты используешь действие, чтобы применить этот талант, каждое существо в пределах 1 метра от тебя проходит проверку Ловкости с 1 помехой. При провале цель получает 2d6 урона, и ты можешь переместить ее на 1 метр от себя.
Оглушающий удар: Получив успех при атаке безоружным ударом, ты можешь нанести половину урона и заставить цель пройти проверку Силы. При провале цель цепенеет на 1 раунд. Ты можешь использовать этот талант трижды. При завершении отдыха применения восстанавливаются.
Ошеломляющий удар: Когда результат твоей атаки безоружным ударом равен 20 и выше и превосходит Защиту противника на 5 и более, ты перемещаешь цель на расстояние вплоть до 5 метров от себя. До конца раунда атаки против цели совершаются с 1 преимуществом.
Пьяный бой: Когда ты получаешь урон от атаки существа в пределах досягаемости, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы упасть навзничь и уполовинить полученный урон. Когда ты в следующий раз атакуешь это существо до конца следующего раунда, ты совершаешь атаку с 2 преимуществами.
Убийственная ладонь: Когда ты наносишь живому существу урон безоружным ударом, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы применить этот талант. В этом случае в конце каждого раунда в течение 1 минуты оно должно проходить проверки Силы или получать 1d6 урона. После каждого провала оно проходит следующую подобную проверку с 1 помехой. Единожды использовав этот талант, ты не можешь использовать его снова до завершения отдыха.
Удар ногой в прыжке: Ты можешь использовать действие, выбрав одно существо или объект в пределах количества метров, равного своей Скорости. Ты перемещаешься к цели вплоть до своей Скорости, игнорируя пересеченную местность. Когда цель оказывается в пределах твоей досягаемости, ты совершаешь атаку безоружным ударом, нанося при успехе 1d6 урона дополнительно.
Удар ногой с разворота: Атакуя безоружным ударом, ты можешь применить удар ногой с разворота. Поступив так, выбери двух существ в пределах досягаемости. Соверши одну атаку с 1 помехой, использовав результат против обеих целей.
Уклонение от стрел: Когда существо атакует тебя стрелковым оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, давая 1d3 помехи к этой атаке. Если результат этой атаки равен 0 и меньше; было использовано метательное оружие или то, которое не использует пули; использованное оружие твоего Размера и меньше — ты можешь поймать снаряд. Затем ты можешь бросить его в существо в пределах средней дистанции. Поступив так, соверши атаку Ловкостью или Силой против Защиты цели, как если бы атаковал этим оружием. При успехе цель получает урон, равный урону твоего безоружного удара.

Медиум

Медиумы общаются с духами мертвых и часто замечают их краем глаза. От этих бестелесных существ медиумы узнают много удивительного и ужасного. Медиум может быть шаманом, близким к духовной магии, или же столкнуться с Шаманизмом, находясь на волосок от смерти.

Уровень 7: Медиум

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Шаманизм или изучаешь одно заклинание Шаманизма.
Буйство духов: Сотворяя заклинание Шаманизма, ты можешь выбрать одно существо в пределах ближней дистанции, находящееся под воздействием заклинания Шаманизма. Цель должна переместиться на 1d3 метра в направлении на свой выбор.

Уровень 10: Медиум

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание Шаманизма.
Тайны Мира Духов: Сотворяя заклинание Шаманизма, ты узнаешь количество тайн, равное рангу заклинания. Знание тайн сохраняется, пока ты их не потратишь или не сотворишь другое заклинание Шаманизма. Совершая атаку или проверку, ты можешь потратить тайну, чтобы бросить d20 дважды и выбрать лучший результат.

Мозголом

Открытие двери, высвобождающей поток телепатической силы, — это первый шаг, который делают мозголомы, чтобы разрушить чужой разум. Магия Телепатии дает мозголомам способность разрушать ментальную защиту существа и свободно входить в его разум, ощущая каждую мысль и предвидя каждое действие.

Уровень 7: Мозголом

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Телепатию или изучаешь одно заклинание Телепатии.
Вторжение в мысли: Ты можешь использовать действие, потратив применение заклинания Телепатии. Поступив так, выбери одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции и соверши атаку Интеллектом против его Воли. При успехе ты проникаешь в его разум и слышишь его мысли на протяжении 1 минуты. На это время ты получаешь к атакам против цели бонус, равный 1 + ранг потраченного заклинания. Ты получаешь тот же бонус к Защите и прочим атрибутам при сопротивлении атакам этого существа. К тому же, оно не может скрыться от тебя или *изумить* тебя.

Уровень 10: Мозголом

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание Телепатии.
Дробление разума: Нанося урон цели, находящейся под воздействием твоего Вторжения в Мысли, ты наносишь дополнительный урон, равный 1d6 + полученный от этого таланта бонус.

Психокинетик

Психокинетики учатся использовать разум, чтобы перемещать предметы и существ силой мысли. Ударившись в Телекинез, психокинетики используют мысль как оружие, а воображением окутываются, защищаясь от вреда. Многие психокинетики вышли из рядов различных воителей. Они используют воспоминания о битвах, чтобы обратить мысль в смертельное оружие.

Уровень 7: Психокинетик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь Телекинез или изучаешь одно заклинание Телекинеза.
Телекинетическая броня: Сотворяя заклинание Телекинеза, ты получаешь бонус к Защите, длящийся 1 раунд. Размер бонуса равен 1 + ранг сотворенного заклинания.

Уровень 10: Психокинетик

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание Телекинеза.
Телекинетический бастион: Ты получаешь половину урона от оружия, пока у тебя есть бонус к Защите, полученный от Телекинетической Брони.

Разоритель

Отвергая проявления цивилизованности, разорители с воплями набегают из пустошей, вооруженные бесстрашием, позволяющим противостоять любому противнику, независимо от того, насколько он велик или ужасен. Следующие путем разорителя перестают сдерживаться, становясь дикими, смертоносными и стремясь решать споры насилием. Разоритель может быть отважным воином, смекалистым вором или набожным жрецом, но он в любом случае действует сурово, кроваво и гораздо более жестоко, чем прочие.

Уровень 7: Разоритель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Бесстрашие: Ты не можешь быть *испуган*.
Свирепость: Один раз за раунд, получив успех при атаке без оружия, если результат броска равен 20 и больше, ты можешь использовать спровоцированное действие для перемещения вплоть до значения своей Скорости без провоцирования свободных атак, разоружения, отвлечения, побега, финта, захвата, сбивания, сталкивания или притягивания.

Уровень 10: Разоритель

Характеристики: Здоровье +6
Безжалостность: Пока ты *ранен*, твои атаки оружием наносят 2d6 урона дополнительно.

Сапер

Двери, решетки и стены — не помеха для хорошо обученного сапера. Эти опытные инженеры изучают производство и практическое использование взрывчатки. Насколько хорошо саперы умеют производить и использовать бомбы, настолько же они являются опытными создателями ловушек. Саперные ловушки срабатывают громко и смертельно.

Несмотря на специальную подготовку большинство саперов нервно и фаталистично. Работа с нестабильными веществами заставляет саперов проявлять осторожность практически во всех начинаниях. Большинство саперов ожидает, что их конец будет внезапной пламенной смертью.

Уровень 7: Сапер

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Бомбист: Ты умеешь делать бомбы и работаешь над ними во время отдыха. При каждом завершении отдыха ты создаешь 1d3 световых, 1d3 дымовых бомбы и 1d3 хлопушки. Они остаются пригодными до следующего завершения отдыха.

Ты можешь использовать действие, чтобы поджечь запал одной из этих бомб и метнуть ее в точку в пределах средней дистанции. В конце раунда бомба срабатывает, как описано далее:

• **Световая**: Бомба испускает вспышку ослепительного света в радиусе 1d6 метров. Зрячие существа в области должны пройти проверку Силы или *ослепнуть* на 1 раунд.

• **Хлопушка**: Бомба взрывается в радиусе 2d6 метров. Все в области получает 3d6 урона. Получение успеха при проверке Ловкости уполовинивает урон.

• **Дымовая**: Бомба извергает дым любого цвета на твой выбор. Дым заполняет сферу радиусом 2d6 метров. Первая половина радиуса сильно застлана, остаток области частично застлан. Дым висит 1d6 раундов или пока его не сдует.

Умелое использование инструментов: Ты получаешь 2 преимущества к любой проверке с использованием набора инструментов для обезвреживания ловушек, разборки устройств или открытия замков.

Уровень 10: Сапер

Характеристики: Здоровье +3
Бомбист-мастер: Удвой количество бомб, создаваемых талантом Бомбист. Создаваемые тобой наносящие урон бомбы наносят 1d6 урона дополнительно. Существа проходят проверки при сопротивлении твоим бомбам с 1 помехой.
Саперная удача: Проходя проверку при сопротивлении атаке по области, ты получаешь 1 преимущество.

Сквернавец

Сквернавцы поддаются искушению принять даруемую тьмой силу, отдавая свою душу под ее разлагающее влияние. Сквернавцы, нечестивые поборники, могут возглавлять культы, служить дьяволам Ада или становятся пешками Повелителя Демонов, сея смерть и разрушение во имя своего темного господина. Лишь немногие ступают на этот путь, полагая, что это единственная дорога к отчаянно желаемому ими возмездию.

Уровень 7: Сквернавец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5, Скверна +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Темнозрение: Ты можешь видеть в областях, застланных тенями и тьмой, в пределах 20 метров от себя, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния ты рассматриваешь тьму как тени. Если у тебя уже есть Темнозрение, ты вместо того совершаешь проверки Восприятия с 1 преимуществом.
Покров ужаса: Когда ты наносишь урон существу в пределах ближней дистанции, оно должно пройти проверку Воли. При провале оно *испугано* на 1 раунд или становится невосприимчиво к этому таланту до завершения отдыха при успехе.

Уровень 10: Сквернавец

Характеристики: Здоровье +5, Скверна +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Душекрадущее оружие: Ты можешь использовать действие, чтобы наделить используемое оружие ужасающей силой. Оно окутывается бледным призрачным пламенем до тех пор, пока ты не используешь талант снова или не прервешь использование оружия.

До окончания эффекта твои атаки этим оружием против *испуганных* существ 1d6 урона дополнительно. Когда нанесенный этим оружием урон доводит живое существо до *беспомощности*, ты можешь получить 1 Скверны и забрать его душу. Поступив так, ты получаешь складывающийся бонус +5 к Здоровью.

Энтропист

Традиция Смерти — это магия могилы и холода Преисподней, ее заклинания созданы для сокращения жизни. Энтрописты находят в магии Смерти нечто, что, по их мнению, придаст им силы. Энтропист может стремиться как-то предотвратить неизбежное, добиться благосклонности Отца Смерти или выполнить работу темного бога, уничтожая жизнь за жизнью.

Уровень 7: Энтропист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Смерти или изучаешь одно заклинание Смерти.
Проводы в последний путь: Когда ты атакуешь *раненое* существо, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а оно проходит проверки при сопротивлении атаке с 1 помехой.

Уровень 10: Энтропист

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание Смерти.
Смертоносное присутствие: При сотворении заклинания Смерти ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы испустить поле смерти. Поле распространяется сферой с центром в пределах досягаемости и радиусом, равным рангу заклинания плюс 1 в метрах. Поле существует в течение 1 раунда, и перемещается вслед за тобой, оставаясь в том же положении относительно тебя. Когда живое существо, кроме тебя, получает урон, находясь в поле, оно получает 1d6 урона дополнительно. Существо может получить этот дополнительный урон только один раз за раунд.

Снаряжение

По всем рынкам и базарам распадающейся Империи доступны странные и удивительные вещи. От алхимических составов до чудес инженерного дела, от таинственных зелий до запрещенных предметов, запятнанных тьмой — все можно приобрести за хорошую цену. Эта глава даст тебе новые способы потратить деньги.

Алхимические составы

Драконий Огонь

Драконий огонь, легковоспламеняющаяся субстанция, всегда хранится в глиняном сосуде, запечатанном свинцом. Ты можешь использовать действие, чтобы метнуть сосуд с драконьим огнем в точку в пределах ближней дистанции. Брошенный сосуд при ударе о твердую поверхность раскалывается, разбрызгивая горящую жижу в радиусе 2 метров. Прошедшее проверку Ловкости существо избегает попадания брызг. Все прочее получает 2d6 урона и загорается.

Пламя драконьего огня пылает в течение 1 минуты, не может быть потушено обычными средствами и горит даже под водой. Существо может использовать действие, что бы соскоблить горящую жижу предметом, который затем загорается драконьим огнем. Когда драконий огонь прогорает, после него остается обычное пламя.

Живая Вода

Живая вода, прозрачная жидкость с запахом спирта, сильно опьяняет. Ты можешь использовать действие, чтобы выпить ее или споить согласному или *беззащитному* существу в пределах досягаемости. К концу раунда, в котором живая вода была выпита, выпивший пьянеет на 1 час. Будучи опьяненным подобным образом, существо *ослаблено* и *замедлено*, но уполовинивает весь получаемый урон.

Жидкий Дым

Запечатанный пробкой сосуд с жидким дымом выглядит наполненным густой темной жидкостью. Незначительным действием ты можешь извлечь пробку, после чего жидкость, испаряясь, заволакивает дымом цилиндр 10 метров радиусом и 5 метров высотой. Дым сильно застилает область на 1 час или пока не будет развеян ветром.

Превосходный Клей

Превосходный Клей, густая тягучая слизь, обычно хранится в стеклянных пузырьках. Этикетка снаружи гласит на общем: «Не пить!» Ты можешь использовать действие, чтобы применить клей, вылив его из бутылки или метнув ее в точку в пределах ближней дистанции. Если ты выливаешь клей, он растекается по поверхности лужей диаметром до 1 метра. Если ты мечешь бутылку, она при ударе о твердую поверхность раскалывается, разбрызгивая содержимое в сфере радиусом 1 метр. Прошедшее проверку Ловкости существо избегает попадания брызг. Клей скрепляет то, на что попал, с любой другой покрытой им поверхностью, существа становятся *обездвиженными*. Для того, чтобы освободиться и удалить немощь, требуется пройти проверку Силы с 1 помехой.

Реактив

Хранящийся в стальном флаконе реактив представляет собой тонкий серый порошок, считающийся зельем при смешивании (см. **«Смешивание зелий»** далее в этой главе). Если ты смешиваешь зелье с реактивом и результат равен 10 и выше, ты можешь добавить в смесь другое зелье и заменить результат на 15.

Царская Вода

Царская вода, одна из наиболее едких субстанций, представляет собой красную дымящуюся жидкость, хранить которую можно только в специально обработанном стекле. Ты можешь использовать действие, чтобы применить царскую воду, вылив ее из бутылки или метнув саму бутылку в точку в пределах ближней дистанции. Если ты выливаешь царскую воду, она растекается по поверхности лужей диаметром 1 метр. Если ты мечешь бутылку, она при ударе о твердую поверхность раскалывается, разбрызгивая содержимое в сфере радиусом 1 метра. Прошедшее проверку Ловкости существо избегает попадания брызг. Все прочее получает 6d6 урона плюс 3d6 урона дополнительно в конце раунда, если еще соприкасается с субстанцией. Существо может использовать действие, чтобы смыть царскую воду жидкостью на спиртовой или водной основе, прекратив тем самым контакт.

Цветочная Вода

Производимая перегонкой коровьего навоза цветочная вода считается алхимиками целебной. Ты можешь использовать действие, чтобы выпить ее или споить согласному или *беззащитному* существу в пределах досягаемости. В конце раунда, в котором цветочная вода была выпита, брось d6. При нечетном результате выпивший исцеляет 1 урона. При четном результате выпивший исцеляет количество урона, равное своему Исцелению и удаляет *болезнь*.

Алхимические составы

Состав	Цена	Доступность
Драконий Огонь	5 зк	Экзотическое
Живая Вода	1 сш	Необычное
Жидкий Дым	5 сш	Редкое
Превосходный Клей	1 сш	Необычное
Реактив	5 мп	Редкое
Царская Вода	10 зк	Экзотическое
Цветочная Вода	3 сш	Редкое

Создание снаряжения

Чтобы создать предмет с нуля, ты должен обладать необходимыми профессией, инструментом, материалами и временем.

- **Профессия**: Ты должен обладать связанной с создаваемым предметом профессией. К примеру, чтобы создать меч, нужно быть кузнецом. Чтобы сделать свечи, нужно быть свечником. Мастер может решить, что некоторые предметы настолько просты, что их создание доступно кому угодно, с небольшими усилиями и, возможно, проверкой Интеллекта.
- **Инструменты**: Для создания большинства предметов требуется набор инструментов. У отдельных предметов могут быть свои требования, указанные в описании.
- **Материалы**: Что бы создать предмет, ты должен достать материалы и детали на сумму в четверть его цены. Во время создания предмета они расходуются.
- **Время**: Для создания предмета нужно время. Необходимость отслеживать, сколько это займет, возникает редко. Сроки работы устанавливаются мастером, а сама она проходит обычно между приключениями.

Запрещенные предметы

Азин

Азин — сегментированный червь длиной 30 сантиметров, с зубастой пастью на одном конце и впалым сфинктером на другом, покрытый щетинками в 2,5 сантиметра.

АЗИН **Сложность 1**

Пугающее чудовище Размера ⅛

Восприятие 10 (+0); незрячий
Защита 5; **Здоровье** 1
Сила 5 (-5), **Ловкость** 5 (-5), **Интеллект** 3 (-7), **Воля** 10 (+0)
Скорость 2
Невосприимчивость *слепота*

Если ты являешься живым существом, ты можешь использовать действие, чтобы разместить азина рядом с одним из естественных отверстий. Ты получаешь 1d6 урона, когда он проскальзывает внутрь, погружаясь в глубины тела, пока не устроится в кишечнике, где будет питаться экскрементами. Мастер скрытно бросает d20, определяя, сколько дней азин проведет внутри. По истечении срока он умирает и неудержимо покидает тело в могучем кишечном порыве, без всякого предупреждения.

Пока азин находится внутри, ты можешь использовать действие, чтобы выпустить из каждой ладони по зазубренной нити, работающей как кнут. Ты можешь использовать действие, чтобы втянуть их обратно.

Вестники смерти

Белый рассыпчатый порошок, хранящийся в вощеных бумажных свертках. Производится из яиц редкого мотылька, обитающего в Преисподней. Ты можешь использовать действие, чтобы атаковать этим порошком, сдув содержимое свертка в лицо одного живого существа в пределах ближней дистанции от себя. Цель должна пройти проверку Силы с 2 помехами или стать *ослабленной* на 1 минуту. В конце каждого раунда, в котором цель *ослаблена* подобным образом, она должна проходить проверку Силы или получать 1d6 урона от вылупляющихся яиц и точащих тело личинок. Существо, доведенное этим уроном до *беспомощности*, умирает, а его тело исчезает.

В дополнение, каждый раз, когда существо получает урон от вестников смерти, из точки в его пространстве вылетает облако черных мотыльков радиусом 1 метр. Облако кружит там до конца следующего раунда, сильно застилая область.

Вожделение

Синяя жидкость, продаваемая в крохотных стеклянных пузырьках фаллической формы. Используется в качестве афродизиака и боевого стимулятора. Ты можешь использовать действие, что бы поместить пузырек в рот и раскусить. Ты получаешь 1 урона и испытываешь переполняющее ощущение полового влечения, длящееся 1d6 + 1 часов. До окончания эффекта ты совершаешь атаки с 1 преимуществом. Если эффект продолжается более 4 часов, ты теряешь это преимущество и становишься уставшим и ослабленным на все оставшееся время действия.

Запрещенные предметы

Предмет	Цена	Доступность
Азин	1 зк	Экзотическое
Вестник смерти	5 зк	Экзотическое
Вожделение	5 сш	Экзотическое
Голова ревенанта	100 зк	Экзотическое
Дистиллированные девичьи слезы (1 доза)	1 зк	Экзотическое
Лепестки лотоса (1 доза)	1 сш	Экзотическое
Любовное зелье	1 зк	Редкое
Неистовство (1 доза)	1 зк	Экзотическое
Рог единорога	100 зк	Экзотическое

Голова ревенанта

Голова ревенанта — отсеченная голова, плавающая в сосуде, наполненном едкой желтой жидкостью. Пока голова плавает в ней, глаза подергиваются, а губы шевелятся. Некромантия приковывает душу к голове, заключая бессмертную суть в консервированных останках. Когда голову достают из сосуда, то жидкость выливается изо рта и голова может говорить на общем. Голова ревенанта помнит о владении одной профессией. Они могут видеть и отчитываться об увиденном. Также она может владеть и другой информацией, на усмотрение мастера.

Каждый раз, как голову извлекают из банки, уровень жидкости падает. Достать голову можно десять раз. Когда ее извлекают в последний раз, контейнер высыхает, а голова сгнивает, отпуская душу куда положено.

Дистиллированные девичьи слезы

Извлеченные из невинных дев и обработанные известным только каргам образом дистиллированные девичьи слезы являются красновато-серебряной жидкостью, помогающей в сотворении темной магии. Ты можешь принять порцию девичьих слез, сотворяя боевое темномагическое заклинание. Поступив так, ты получаешь к атаке 1 преимущество, а существа при сопротивлении этой атаке проходят проверку с 1 помехой. После сотворения заклинания брось d6. При четном результате ты восстанавливаешь потраченное применение заклинания.

Лепестки лотоса

Лепестки лотоса обладают при воскуривании сильным наркотическим эффектом. Ты выкуриваешь лепестки лотоса, расходуя их, что занимает 10 минут. В конце этого периода ты впадаешь в подобное сну состояние, становясь *ошеломленным* на 1 час. После прекращения этого *ошеломления* ты восстанавливаешь одно потраченное применение заклинания.

Лепестки лотоса вызывают привыкание. После выкуривания лепестков и восстановления применения заклинания ты должен пройти проверку Воли. При провале ты *ослаблен*, пока не выкуришь лепестки снова или не завершишь отдых трижды.

Любовное зелье

Розовая жидкость, обычно пахнущая и имеющая вкус шоколада, принимает запас и вкус любой жидкости, с которой смешивается. Начинает действовать на принявшего в конце раунда, в котором была выпита, выветриваясь через 1 час. На протяжении этого времени выпивший будет *очарован* первым увиденным существом обычно привлекательных для выпившего пола и расы. *Очарование* проходит через 3d6 дней.

Неистовство

Желтовато-зеленый порошок, производящийся из желчных камней, извлекаемых из еще живых орков. Ты можешь использовать действие, чтобы вдохнуть этот порошок. В конце того же раунда ты впадаешь в неистовство на 1d6 раундов. Пребывая в этом неистовстве, ты не можешь быть *испуган*, а твои атаки оружием ближнего боя наносят 1d6 урона дополнительно. Когда существо, неважно, противник или союзник, провоцирует тебя на свободную атаку, ты должен использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо. В конце каждого раунда до окончания эффекта ты должен проходить проверку Воли или получать 1d3 Безумия.

Рог единорога

Рог единорога обладает удивительными магическими свойствами, но только будучи взят с живого единорога, что лишает животное его сил и, в конце концов, приводит к болезни и смерти. Пока ты носишь при себе рог единорога, ты невосприимчив к заклинаниям Смерти. В дополнение, ты можешь использовать действие, чтобы мгновенно переместиться в видимое тебе свободное пространство в пределах средней дистанции.

Чудеса инженерии

Бомба

Ты можешь использовать действие, чтобы поджечь запал и бросить бомбу вплоть до средней дистанции. В конце раунда бомба взрывается в радиусе 5 метров, нанося 3d6 + 3 урона всему в области. Однако, существо, прошедшее проверку Ловкости, получает только половину урона. Бомба может взорваться при неосторожном обращении. Если взрывное устройство получает 10 и более урона или имеющее с ним дело существо получает урон, равный своему Здоровью, то бомба взрывается.

Дымовая бомба

Из бока этого керамического шара торчит запал. Ты можешь использовать действие, чтобы атаковать этой бомбой, поджигая ее и бросая вплоть до средней дистанции. Из бомбы вырывается красный, синий или зеленый дым, заполняя сферу радиусом 5 метров. Дым сильно застилает область на 10 минут, а затем частично застилает ее еще 10 минут. Дым рассеивается ветром.

Конструкт

Инженеры создают конструкты самых различных размеров на паровом ходу. Они работают как описанные в основной книге правил магические конструкты, но *принуждены* владельцем.

Мушкетон

Мушкетон — расширяющаяся металлическая трубка, приделанная к деревянному ложу. Использовав действие, ты заряжаешь его одной мерой черного пороха стоимостью 1 сш, а также гвоздями, монетами, галькой и тому подобным, что подвернется под руку. Когда устройство заряжено, ты можешь использовать действие, чтобы выстрелить из него. Поступив так, брось 3d6 и сверься с таблицей выстрелов из мушкетона, чтобы узнать результат.

Выстрел из мушкетона

3d6	Результат
18	Оружие стреляет. Все в конусе длиной 8 метров, исходящем из точки в пределах досягаемости, получает 18 урона. Однако, существо, прошедшее проверку Ловкости, получает только половину урона.
16–17	Оружие стреляет. Все в конусе длиной 6 метров, исходящем из точки в пределах досягаемости, получает 12 урона. Однако, существо, прошедшее проверку Ловкости, получает только половину урона.
13–15	Оружие стреляет. Все в конусе длиной 4 метра, исходящем из точки в пределах досягаемости, получает 6 урона. Однако, существо, прошедшее проверку Ловкости, получает только половину урона.
9–12	Оружие стреляет. Все в конусе длиной 4 метра, исходящем из точки в пределах досягаемости, получает 3 урона. Однако, существо, прошедшее проверку Ловкости, урона не получает.
6–8	Оружие не стреляет.
4–5	Оружие дает осечку. Ты должен перезарядить его, чтобы использовать вновь.
3	Оружие взрывается в радиусе 5 метров с центром в точке в пределах досягаемости. Все в области получает 3d6 урона. Любое существо, кроме тебя, прошедшее проверку Ловкости, получает только половину урона.

Независимо от результата, мушкетон можно услышать на расстоянии до полутора километров, а дым распространяется от места выстрела сферой радиусом 5 метров. Дым частично застилает область на 1 раунд или пока не будет развеян ветром.

Таймер

Ты можешь использовать действие, чтобы прикрепить устройство к бомбе или любой другой взрывчатке. Когда таймер прикреплен, ты можешь использовать действие, чтобы выставить его на срок от 1 до 100 минут. Бомба, к которой прикреплен таймер, взорвется в назначенное время.

Таймер сбоит, если выставлять его на срок больше 1 минуты. Если он установлен именно так, мастер скрытно бросает d20, вычитая нечетный результат из количества минут и прибавляя четный.

Фальшфейер

Ты можешь использовать действие, чтобы ударить фальшфейер о твердую поверхность. Он загорается и освещает все в радиусе 10 метров в течение 10 минут. Его можно бросить вплоть до средней дистанции.

Ты можешь использовать действие, чтобы атаковать удерживаемым в руке горящим фальшфейером существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Ловкостью против Защиты цели. При успехе цель получает 1d6 урона.

Часы или карманные часы

Часы, устройства для отслеживания времени, не особо точны. Единожды заведенные, они работают на протяжении 24 часов, сбиваясь на 1d6 минут с каждым прошедшим часом. Парящая над развалинами Кайкреса Башня Таинств следит за точным временем.

Чудеса инженерии

Предмет	Цена	Доступность
Бомба	1 зк	Редкое
Дымовая бомба	5 сш	Редкое
Конструкт, малый	5 зк	Экзотическое
Конструкт, средний	25 зк	Экзотическое
Конструкт, большой	250 зк	Экзотическое
Конструкт, огромный	500 зк	Экзотическое
Мушкетон	2 зк	Редкое
Таймер	2 зк	Экзотическое
Фальшфейер	1 сш	Редкое
Часы	1 зк	Редкое
Часы, карманные	5 зк	Экзотическое

Изобретения

Ты можешь создать любой предмет из этой главы или основной книги, но не ограничен ими. Ты можешь сделать особый фонарь синего или красного цвета. Или сварить яд не убивающий, а парализующий существо, доводя его до беспомощности.

Изобретение нового снаряжения следует обсудить с мастером, чтобы избежать противоречий с правилами и миром. При изобретении задайся следующими вопросами

• **А не существует ли оно уже**? Катана - просто меч или полуторник. Броня из нашитых монет - просто чешуя. Если ты можешь сопоставить изобретение с чем-то уже существующим, то сопоставь, затем опиши результат на свой вкус и мастер допустит его в игру.

• **Вписывается ли оно в игру**? Уровень технологий в игре - раннее Возрождение, с прорывами в области механики и паровых машин. Посмотри на предметы в этой главе. Твое изобретение вписывается в ряд? Если нет, придумай другое.

• **Во сколько оно обойдется**? Найди похожий предмет, чтобы определить цену. Мастер может увеличить ее, если изобретение делает что-нибудь необычное, или уменьшить, если оно менее эффективно.

Недвижимость

Объект	Цена
Лачуга, деревенская	5 сш
Дом, деревенский	1 зк
Дом, городской	5 зк
Дом, отличный городской	25 зк
Дом, богатый	50 зк
Дом, роскошный	250 зк
Особняк, богатый городской	1,500 зк
Сторожевая башня	3,000 зк
Дворец	5,000 зк
Замок	10,000 зк

Зелья

Зелье	Цена	Доступность
Зелье Водного Дыхания	5 сш	Экзотическое
Зелье Крыльев	3 зк	Экзотическое
Зелье Могущества	5 сш	Редкое
Зелье Невесомости	5 сш	Экзотическое
Зелье Отваги	5 сш	Редкое
Зелье Подражания	1 зк	Экзотическое
Зелье Проворства	5 сш	Редкое
Зелье Смещения	5 зк	Экзотическое
Зелье Уменьшения	5 сш	Экзотическое
Зелье Хитрости	5 сш	Редкое

Зелья

Зелье Водного Дыхания

Прозрачная, пахнущая рыбой жидкость со сверкающими хлопьями. Пользователь на 1d6 часов отращивает под ребрами жабры, позволяющие дышать под водой.

Зелье Крыльев

Бурая жидкость, пахнущая плесенью, а на вкус еще хуже. Из спины пользователя прорастают оперенные крылья, позволяющие летать. Зелье выветривается через 1d6 часов, срок определяет мастер скрытым броском.

Зелье Могущества

Пахнущая спиртом оранжевая жидкость. Дает пользователю бонус +1 к Силе на 3d6 минут.

Зелье Невесомости

Пахнущая озоном текучая белая жидкость. Позволяет пользователю утроить дистанции прыжков и не получать урона от падения. Зелье выветривается через 1d6 минут.

Зелье Отваги

Ярко-синяя жидкость с запахом крепкого алкоголя. Дает пользователю бонус +1 к Воле на 3d6 минут.

Зелье Подражания

Разноцветное масло. Позволяет пользователю принять вид определенного человека. Для создания зелья потребуется частица ногтя, волоса или кожи существа-гуманоида. Пользователь принимает внешний вид того существа, с которого был взят образец. Цель выглядит, звучит и ощущается в точности как это существо, но характеристики и имущество остаются неизменными. Зелье выветривается через 6d6 минут, срок определяет мастер скрытым броском.

Зелье Проворства

Мерцающая серебряная жидкость. Дает пользователю бонус +1 к Ловкости на 3d6 минут.

Зелье Смещения

Дымчатая безвкусная жидкость. Делает пользователя похожим на дымку и бесплотным на 3d6 минут. Будучи бесплотным, пользователь может перемещаться с полной Скоростью по пересеченной местности и проходить сквозь плотные объекты. Однако, если он прекращает движение внутри подобного объекта, его выталкивает в последнее занимаемое им свободное пространство. Весь наносимый и получаемый пользователем урон уполовинивается.

Смешивание зелий

Смешивание зелий дает непредсказуемый результат. Их можно объединять, вливая одно в другое, или выпив новое, находясь под воздействием предыдущего. Когда такое происходит, мастер бросает 3d6 и сверяется с таблицей смешивания зелий, чтобы узнать итог.

Смешивание зелий

3d6	Результат
18	Зелья становятся новым, на выбор мастера, но оно действует втрое дольше.
16–17	Оба зелья работают нормально, но вдвое дольше.
13–15	Оба зелья работают нормально.
9–12	Одно зелье на выбор мастера теряет магию. Его эффект прекращается.
6–8	Оба зелья теряют магию. Их эффекты прекращаются.
4–5	Смесь зелий становится ядом. Их эффекты прекращаются. Затронутое ядом существо должно пройти проверку Силы или получить урон, равный половине Здоровья и *отравление* на 1 минуту. Будучи *отравленным* подобным образом, в конце каждого раунда существо должно пройти проверку Силы или получить 1d6 урона.
3	Смесь зелий порождает огненный взрыв в сфере радиусом 5 метров. Их эффекты прекращаются. Все в области получает 5d6 урона. Прошедшие проверку Ловкости существа получают половину урона. Если зелья смешались в существе, оно автоматически проваливает эту проверку.

Зелье Уменьшения

Сироповидная синяя жидкость с запахом и вкусом меда. Уменьшает пользователя, вместе со всем надетым и носимым, до Размера 1/10 на 1d6 минут. При таком Размере, Сила пользователя равна 1, Здоровье не может быть выше 5, а его атаки не наносят урона целям Размера ¼ и больше. В дополнение, пользователь проходит проверки Ловкости при попытках спрятаться или красться с 3 преимуществами.

Зелье Хитрости

Светло-зеленый шипучий раствор с сухим вкусом. Дает пользователю бонус +1 к Интеллекту на 3d6 минут.

Транспорт

Транспорт включает в себя все предназначенные для перевозок объекты, включая те, которые тянут животные, и движимые ветром, механизмом или магией. Чаще всего при участии транспорта в сюжете, его роль ограничивается доставкой группы из одного места в другое. Иногда, однако, транспорт может быть важной частью процесса игры, к примеру, при погоне, в бою или при ограниченном запасе времени. В этом разделе приведены правила по использованию транспорта и дан набор примеров.

Описание транспорта

Для удобства использования в игре информация о транспорте дается в виде блока статистики.

ТРАНСПОРТ **ЦЕНА #**
Объект Размера # (транспорт)

Защита # (броня); **Здоровье** #
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь # x # **Макс. скорость** # (ускорение #; торможение #); особые черты движения
Экипаж Список необходимого экипажа
Груз #
Невосприимчивость Список не действующих на транспорт эффектов
Защитная черта Название и механизм работы.
Уязвимость Механизм работы.
Прочие черты и пассивные таланты Название и механизм работы.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Атака (ближняя; [досягаемость +#]) +# [с # преимуществами] (урон [+ боевой талант])
Атака (дистанция) +# [с # преимуществами] (урон [+ боевой талант])
Атака Механизм работы.

Характеристики и атрибуты

Как и у существ, у транспорта есть характеристики и атрибуты.

• **Размер**: Размер транспорта.
• **Объект**: Большинство транспорта является объектами и таким образом подчиняется правилам по объектам, описанным в основной книге правил. Будучи объектом, транспорт обычно бездействует, пока не управляется.
• **Защита**: Защита транспорта.
• **Атрибуты**: Транспорт под управлением существа заменяет свое значение Ловкости на значение Ловкости управляющего существа минус Размер транспорта.
• **Здоровье**: Здоровье транспорта.
• **Площадь**: Фактически занимаемое транспортом пространство.
• **Скорость**: Максимальная скорость транспорта. Также указаны значения ускорения и торможения, использующиеся при маневрах (см. раздел **«Маневры»**). Если у транспорта есть особые режимы движения, вроде полета или плавания, они указываются в конце. Если в строчке указано “Скорость существа”, то максимальная скорость транспорта равняется скорости запряженных в него существ.
• **Экипаж**: Здесь указывается, сколько человек требуется для управления. Если управление транспортом требует обучения, то в скобках указывается необходимая профессия.
• **Груз**: Здесь указан максимальный Размер перевозимого груза. Если Груз транспорта равен 5, то он вмещает существ и объекты общим Размером 5 и менее.
• **Невосприимчивость**: Если транспорт невосприимчив к определенным видам урона или немощам, они указываются здесь. Иначе эта строка отсутствует.
• **Защитная черта**: Если у транспорта есть особая защита, она указывается здесь. Иначе эта строка отсутствует.
• **Уязвимость**: Если транспорт получает немощь или претерпевает иной вред в определенных условиях и ситуациях, они указываются здесь. Иначе эта строка отсутствует.
• **Прочие черты и пассивные таланты**: Если у транспорта есть любые другие особые черты и таланты, не требующие использования действия, они указываются здесь. Иначе эта строка отсутствует.

Варианты атаки

На некоторый транспорт устанавливается оружие. Находящееся в транспорте существо может атаковать этим оружием. Если не указано иного, то такие атаки направлены на одну цель и совершаются против ее Защиты. Если оружие на транспорт не установлено, этот раздел отсутствует.
• **(Досягаемость +#)** Если досягаемость бортового вооружения больше 1, это указывается здесь.
• **(Дистанция)** Здесь указывается дистанция дальних атак (ближняя, средняя, дальняя или предельная).

Использование транспорта

Использование транспорта описывается следующими правилами.

Посадка и высадка из транспорта

Существо может свободно войти и выйти из неподвижного транспорта, если в нем имеется подходящий проем. Двери, люки, порталы и тому подобное, должны быть открыты. О посадке в движущийся транспорт смотри раздел **«Особые случаи»**.

Управление транспортом

Существо должно быть водителем или пилотом транспорта, чтобы им управлять с использований маневров. Существо может бросить управление, делая в свой ход что-нибудь другое. Другое находящееся в транспорте существо может использовать действие, чтобы управлять им.

Неуправляемый транспорт

Транспорт становится неуправляемым, если в конце хода им никто не управляет. Неуправляемый транспорт движется с текущей скоростью в том же направлении, что и в конце раунда, затем замедляется. Мастер может изменить направление движения, если обстоятельства подобному благоприятствуют.

Аварии

Авария происходит, когда управляющее транспортом существо теряет контроль эффектным образом. Когда транспорт попадает в аварию, он движется с половиной скорости, с которой перемещался, затем останавливается. Транспорт и каждый пассажир получает урон, равный половине Здоровья транспорта. Если находящееся внутри транспорта существо пройдет проверку Силы, оно получит только половину этого урона.

Укрытие

Транспорт может обеспечить пассажиров укрытием в зависимости от конструкции и их расположения внутри. К примеру, бортовая телега не дает укрытия стоящим в ней существам. Однако, борта могут обеспечить половинное укрытие, если встать на колени, или укрытие в три четверти или даже полное, если лечь на дно телеги.

Повреждение транспорта

Когда транспорт получает урон, каждое существо внутри него должно пройти проверку Ловкости. Если результат равен 0 и менее, оно получает половину урона, нанесенного транспорту.

Если урон уничтожает транспорт, тот терпит аварию. Его обломки делают землю в занимаемом им пространстве пересеченной местностью. Любое существо в разрушенном транспорте падает *навзничь* и должно пройти проверку Силы. При провале оно вылетает на количество метров, равное 1d6 + половина скорости, с которой перемещался транспорт. Вылетевшее подобным образом существо получает 1d6 урона дополнительно за каждые 2 метра полета.

Утопление транспорта

Водный транспорт при уничтожении тонет. Полное погружение занимает количество раундов, равное его Размеру. Существа в тонущем транспорте должны пройти проверку Силы, чтобы отплыть от обломков.

Пересеченная местность

Транспорт подвержен влиянию пресеченной местности. Если местность требует проверки для пересечения, ее проходит управляющее транспортом существо.

Управление транспортом

Ты можешь использовать действие, чтобы управлять транспортом до конца следующего раунда. В конце раунда транспорт движется с текущей скоростью. Если у тебя есть связанная с управлением транспортом профессия, ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход вместо действия.

Маневры

Управляя транспортом, ты можешь прибегнуть к одному и более маневрам. Если ты провалишь проверку Ловкости при выполнении маневра, транспорт незамедлительно становиться неуправляемым. Если результат проверки равен 0 и менее, транспорт терпит аварию.

Поворот на 45°

Если транспорт движется со скоростью 20 и ниже, ты можешь повернуть на 45° в любой момент перемещения. Если транспорт движется быстрее 20, но медленнее 40, тебе придется пройти проверку Ловкости. Если он движется быстрее 40, ты получаешь 1 помеху, плюс по 1 помехе за каждые 10 пунктов скорости свыше 40.

Поворот на 90°

Если транспорт движется со скоростью 10 и ниже, ты можешь повернуть на 90° в любой момент перемещения. Если транспорт движется быстрее 10, но медленнее 20, тебе придется пройти проверку Ловкости. Если он движется быстрее 20, ты получаешь 1 помеху, плюс по 1 помехе за каждые 10 пунктов скорости свыше 20.

Несколько поворотов

Каждый раз, пытаясь совершить еще один поворот, кроме первого, ты должен проходить проверку Ловкости. Если ты совершаешь поворот, обычно требующий проверки Ловкости, ты не проходишь две проверки, а получаешь еще одну помеху к уже имеющимся. В дополнение, ты получаешь к этим проверкам еще по одной помехе за каждую попытку поворота после второго.

Ускорение

Ты можешь увеличить скорость транспорта на его ускорение.

Торможение

Ты можешь уменьшить скорость транспорта на его торможение. Это значение можно удвоить, пройдя проверку Ловкости.

Подъем и снижение

Если ты управляешь летающим транспортом, ты можешь подняться или снизиться по правилам поворота.

Таран

Ты можешь направить транспорт на таран существа, другого транспорта или неподвижного объекта. Существо или существо, управляющее движущимся транспортом, может попытаться увернуться, пройдя проверку Ловкости. За каждые 10 пунктов текущей скорости твоего транспорта оно получает 1 помеху.

Если транспорт врезается в цель меньше себя, цель получает по 1d6 урона за каждые 10 пунктов его текущей скорости, а сам он получает половину этого урона. Если транспорт врезается в цель того же Размера или больше, и цель, и транспорт получают полный урон.

Если два транспорта таранят друг друга, каждый считается движущимся со скоростью, равной сумме их текущих скоростей.

Особые случаи

Далее приведены правила по некоторым особым случаям с участием транспорта.

Посадка в движущийся транспорт

Возможность посадки в движущийся транспорт определяет мастер. Если транспорт движется достаточно медленно, ты можешь попытаться сначала ухватиться за него, а затем влезть внутрь. Мастер может позволить запрыгнуть на или внутрь движущегося транспорта при успешной проверке Ловкости. Если транспорт движется быстрее 20, ты получаешь 1 помеху, плюс по 1 помехе за каждые 10 пунктов скорости свыше 20.

Покидание движущегося транспорта

Ты можешь выйти из движущегося транспорта, использовав перемещение. Если транспорт движется со скоростью 10 и ниже, ты продолжаешь перемещение. Если транспорт движется со скоростью 10 и выше, ты должен пройти проверку Ловкости. Ты получаешь по 1 помехе за каждые 10 пунктов скорости свыше 10. При провале ты падаешь *навзничь*, откатываешься на 1d6 метров от транспорта и получаешь по 1d6 урона за каждые 10 пунктов скорости транспорта в момент покидания.

Атаки с движущегося транспорта

Существа в транспорте, движущемся быстрее 20, совершают атаки с 1 помехой против целей в том же транспорте, а против целей вне его — с 1 помехой за каждые 20 пунктов текущей скорости транспорта.

Примеры транспорта

БАРЖА/ЯЛ — ЦЕНА 250 ЗК
Объект Размера 6 (транспорт)

Защита 5; **Здоровье** 150
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 3 x 10 **Макс. скорость** 20 (ускорение 2; торможение 1); только по поверхности жидкостей
Экипаж Один рулевой плюс четыре (матросы)
Груз 20
Невосприимчивость немощи; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверок Интеллекта, Воли или Восприятия

ДИРИЖАБЛЬ — ЦЕНА 10 000 ЗК
Объект Размера 10 (транспорт)

Защита 5; **Здоровье** 240
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 7 x 14 **Макс. скорость** 40 (ускорение 4; торможение 2); летун
Экипаж Один рулевой плюс пять (команда)
Груз 30
Невосприимчивость немощи; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверок Интеллекта, Воли или Восприятия
Хрупкость За каждые 60 пунктов полученного урона уменьши Скорость на 10 и получи 1 помеху к проверкам при управлении и маневрах.

ПАРОВОЗ — ЦЕНА 10 000 ЗК
Объект Размера 6 (транспорт)

Защита 5; **Здоровье** 300
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 4 x 10 **Макс. скорость** 30 (ускорение 3; торможение 1); только по рельсам
Экипаж Один машинист плюс четыре (инженеры)
Груз 20 за вагон
Невосприимчивость немощи; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверок Интеллекта, Воли или Восприятия

ПАРУСНИК — ЦЕНА 1 750 ЗК
Объект Размера 25 (транспорт)

Защита 5; **Здоровье** 300
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 15 x 35 **Макс. скорость** 16 (ускорение 2; торможение 1); только по поверхности жидкостей
Экипаж Один рулевой плюс двадцать (штурман, моряки)
Груз 200
Невосприимчивость немощи; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверок Интеллекта, Воли или Восприятия
Паруса Макс. скорость может увеличиваться или уменьшаться на 8, в зависимости от силы и направления ветра.

ТЕЛЕГА — ЦЕНА 2 ЗК
Объект Размера 2 (транспорт)

Защита 5; **Здоровье** 40
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 2 x 3 **Макс. скорость** Скорость животного —4 (ускорение 1; торможение 1)
Экипаж Один возница (кучер); 1 лошадь
Груз 4
Невосприимчивость немощи; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверок Интеллекта, Воли или Восприятия

ФУРГОН — ЦЕНА 5 ЗК
Объект Размера 3 (транспорт)

Защита 5; **Здоровье** 50
Сила 0 (-10), **Ловкость** 0 (-10), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 3 x 4 **Макс. скорость** Скорость животного —2 (ускорение 2; торможение 1)
Экипаж Один возница (кучер); 2 лошади
Груз 6
Невосприимчивость немощи; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверок Интеллекта, Воли или Восприятия

магия

Всю вселенную пронизывает магическая энергия — хаотическая сила, невидимо и неощутимо бушующая по всему миру и за его пределами. Некоторые умудряются использовать эту энергию творения, изменяя окружающее. Вызванные магией изменения могут быть самого разного свойства, от вспышки пламени до придания трупам подобия жизни. Пути, которыми изучают магию, заключаются в традициях, а выражением традиции служат принадлежащие ей заклинания.

Традиции из основной книги правил представляют собой наиболее распространенные методики, созданные и развиваемые людьми, живущими в Империи и вокруг нее. Эта глава добавляет в игру шесть новых традиций, каждую из которых почти не встретить в мире и трудно открыть.

Традиции и атрибуты

Интеллект	Воля
Алхимия	Смерть*
Демонология*	Телекинез†
Телепатия†	Шаманизм

*Темная магия. Подробнее см. Темномагические традиции в основной книге правил.

† Экстрасенсорная традиция

Две представленные в этой книге традиции, Телекинез и Телепатия, являются экстрасенсорными. Они черпают магическую энергию из разума, а не из внешнего мира. Тот, кто практикует экстрасенсорную традицию, может использовать особое действие для произнесения заклинаний из экстрасенсорных традиций без многих требований, с которыми сталкиваются другие пользователи магии. Это действие работает следующим образом:

Сосредоточение разума

Ты можешь использовать действие для сосредоточения разума. Соверши проверку Интеллекта или Воли. При успехе твой разум сосредотачивается на 1 минуту или пока ты не окажешься *ошеломлен*, в *оцепенении* или *без сознания*. Сосредоточившись, ты можешь сотворить любое изученное заклинание экстрасенсорной традиции без произнесения слов или использования инструмента. В дополнение, сотворяя экстрасенсорные заклинания, ты можешь потратить второе применение, чтобы сотворить его использованием спровоцированного действия в свой ход, вместо использования действия.

Алхимия

Алхимия родилась из веры в возможность превратить одно вещество в другое, обычные металлы в золото, к примеру. Методы Алхимии требуют постижения основополагающих свойств материи, чтобы можно было заставить магию изменить их. Большинство алхимических заклинаний требует особых инструментов, включающих реагенты и химикаты, для производства требуемых субстанций. В результате, Алхимия требует весьма незаурядной эрудиции, а её адепты входят в число наиболее высокоучёных заклинателей.

Открытие Алхимии — нелёгкий подвиг. Учреждения, связанные с традицией, неохотно делятся своими знаниями и отказывают большему количеству соискателей, чем принимают. Чтобы получить приглашение в Тайный Орден Алхимиков, расположенный в Лидже, к примеру, придется пройти всестороннюю проверку для определения навыков и склонностей. Некоторым отступникам удалось открыть традицию через исследования и эксперименты, но немногие добились значительного прогресса, не приобретя вначале заметок и формул практикующего алхимика.

Капля Кислоты — Алхимия, Боевое, 0

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Ты швыряешь в цель появившуюся в руке блестящую каплю едкой слизи. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 + 2 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Опознание Вещества — Алхимия, Бытовое, 0

Цель: Одно видимое тебе вещество в пределах ближней дистанции

Ты узнаёшь название цели и её свойства. Если цель является зельем, ты также узнаёшь его рецепт, позволяющий создать его заклинанием *Варка Зелья*.

Варка Зелья — Алхимия, Бытовое, 1

Требования: У тебя должен быть набор алхимика, маленький пустой контейнер и особые ингредиенты на половину стоимости зелья

Выбери одно зелье, опознанное с помощью *Опознания Вещества*, а затем сосредотачивайся в течение 1 минуты, работая с набором алхимика. В конце этого времени ты наполняешь контейнер одной порцией выбранного зелья.

Варка Лекарства — Алхимия, Бытовое, 1

Требования: У тебя должен быть набор алхимика и маленький пустой контейнер
Длительность: 8 часов или до использования

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой работаешь с набором алхимика. В конце этого времени ты наполняешь контейнер волшебным лекарством, сохраняющим свойства на всё время действия заклинания.

Лекарство является зельем. Выпившее его существо исцеляет урон, равный половине своего Исцеления. Если существо больно, устало или отравлено, оно может пройти проверку Силы. При успехе оно удаляет одну из этих немощей.

Варка Превосходного Клея — Алхимия, Бытовое, 1

Требования: У тебя должен быть набор алхимика и маленький пустой контейнер
Длительность: 8 часов или до использования

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой работаешь с набором алхимика. В конце этого времени ты наполняешь контейнер Превосходным Клеем (см. **главу 3**), сохраняющим свойства на всё время действия заклинания.

Кислотная Стрела — Алхимия, Боевое, 2

Цель: До трёх существ или объектов в пределах средней дистанции

С твоей руки срываются три студенистых едких капли. Распредели их между целями. За каждую каплю соверши по атаке Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона и, в конце раунда, получает 1d3 урона дополнительно, если не использует действие, чтобы удалить кислоту.
Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно в конце каждого раунда на 1 минуту или пока не использует действие, чтобы удалить кислоту.

Варка Жидкого Дыма — Алхимия, Бытовое, 2

Требования: У тебя должен быть набор алхимика и маленький пустой контейнер
Длительность: 8 часов или до использования

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой работаешь с набором алхимика. В конце этого времени ты наполняешь контейнер Жидким Дымом (см. **главу 3**), сохраняющим свойства на всё время действия заклинания.

Варка Алхимического Яда — Алхимия, Бытовое, 3

Требования: У тебя должен быть набор алхимика и маленький пустой контейнер
Длительность: 8 часов или до использования

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой работаешь с набором алхимика. В конце этого времени ты наполняешь контейнер волшебным снадобьем, сохраняющим свойства на всё время действия заклинания или пока не будет употреблено, что расходует его силу.

Существо, обладающее этим контейнером, может использовать действие, чтобы добавить яд в еду или напиток в пределах досягаемости, или нанести его на лезвие или острие оружия или на стрелы, болты или дротики в количестве до трёх штук.

Существо, употребившее этот яд или получившее урон отравленным оружием, должно пройти проверку Силы с 2 помехами или получить 5d6 + 10 урона и стать *отравленным* на 1 минуту. Будучи *отравленным* подобным образом, существо проходит проверки Силы с 2 помехами в конце каждого раунда. При каждом провале оно получает 1d6 урона.

Варка Чудесного Состава **Алхимия, Бытовое, 3**

Требования: У тебя должен быть набор алхимика и маленький пустой контейнер

Длительность: 8 часов или до использования

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой работаешь с набором алхимика. В конце этого времени ты наполняешь контейнер волшебной жидкостью, сохраняющей свойства на всё время действия заклинания. Состав является зельем. Выпившее его существо исцеляет урон, равный своему Исцелению. В дополнение, на 1 минуту оно получает бонус +2 к Скорости и совершает атаки и проверки с 2 преимуществами.

Разжижение **Алхимия, Боевое, 4**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Ты мечешь в цель сильную кислоту. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель, имеющая материальное тело, получает 3d6 + 5 урона. В дополнение, на 1 минуту или пока не использует действие, чтобы удалить кислоту, цель получает 2d6 урона в конце каждого раунда. Существо, приведенное уроном от этого заклинания к *беспомощности*, растекается лужей зловонной жидкости и умирает.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Философский Камень **Алхимия, Бытовое, 5**

Требования: У тебя должен быть специально подготовленный камень, чтобы сотворить это заклинание. Ты подготавливаешь камень, работая с набором алхимика 1 час и расходуя особые материалы на 10 зк

Цель: Подготовленный камень

Длительность: 24 часа или до использования

Ты касаешься цели и наделяешь её силой на время действия заклинания. Существо, обладающее камнем, может использовать действие, чтобы коснуться им существа или объекта в пределах досягаемости. Камень рассыпается в пыль, а к цели применяется один из следующих эффектов:

• Существо исцеляет весь урон.

• Объект восстанавливается вплоть до полной работоспособности.

• Существо удаляет все немощи.

• Существо сокращает своё Безумие на 1d6 или удаляет одну причуду.

• Мертвое существо возвращается к жизни с уроном, равным значению Здоровья –1. Оживленное таким образом существо *ослаблено* до завершения отдыха.

• Полкилограмма объекта обращается в золото. Полкилограмма золота стоит 10 зк.

Тайный Орден Алхимиков

Алхимики основали свою собственную организацию, тайное общество, базирующееся в Лидже, чтобы раскрыть секреты трансмутации, научиться обращать неблагородные металлы в золото. Они решили действовать втайне, посчитав, что их работа вызовет гнев Хранилища, которое контролирует биржу и весьма сильно заинтересовано в стабильности экономики. Появление алхимического золота обесценило бы валюту и обрушило бы рынки. Несмотря все усилия скрыть существование алхимических заклинаний, знание о традиции все-таки попало к личностям менее озабоченным поддержанием статус-кво.

Демонология

Из всех тёмных традиций лишь Демонология приближает конец света, давая волю ужасам Бездны. Наполненная заклинаниями, созданными для постижения демонических сил и натравливания демонов на окружающих, она привлекает лишь совершенных нигилистов и безумцев. Её изучение неизбежно ведёт к уничтожению.

Инквизиторы рыщут по землям Империи, уничтожая изучающих Демонологию на месте, вместе со всеми инструментами. При всём страхе и ненависти, вызываемых традицией, её последователи не переводятся. Её тайны поджидают в мерзких сокровенных фолиантах, их шепчут прикованные к древним идолам демоны, или же их открывают, когда демон вселяется в смертное тело.

Последователи Демонологии находятся у верхушки тёмных культов на службе одного из многих ликов Повелителя Демонов: Матери Чудовищ, Вечной Тени, Сверкающего Князя и других. Они могут возглавлять культ или же давать советы лидеру.

• **Тёмная Речь**: Сотворение заклинаний Демонологии без знания Тёмной Речи опасно. Если ты сотворяешь заклинание этой традиции, не используя Тёмную Речь, ты получаешь 1 Безумия и 1d6 урона.

• **Кровавая Жертва**: Все заклинания демонологии требуют пролития крови ритуальным ножом, чтобы магия вообще заработала. Описание каждого заклинания включает необходимое количество урона — предполагается, что урон будешь получать ты. Однако если при сотворении заклинания Демонологии в пределах досягаемости есть согласное или *беззащитное* существо, ты можешь нанести урон ему вместо себя.

• **Одержимость Скверной**: Демонология привлекает внимание обитателей Бездны. Всякий раз, изучая заклинание Демонологии, ты рискуешь, что в тебя вселится демон. Мастер скрытно бросает d6. Если результат меньше твоего значения Скверны, то в твоём теле появляется ещё один постоялец. Теперь ты одержим. Пока ты одержим, каждый пункт Скверны, полученный в процессе игры, даёт тебе 1 преимущество к атакам и проверкам до завершения отдыха. В дополнение, сходя с ума, ты получаешь 1 Скверны. Затем ты становишься *принуждён* демоном, вместо обычных эффектов помешательства. В конце каждого раунда брось d6. При 6 помешательство прекращается.

Когти Тьмы **Демонология, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Получи 1 урона. В воздухе возникает черный коготь, терзающий цель. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает урон, равный 1d3 + твое значение Скверны.

Атака 20+: Ты также сдвигаешь цель на 1 метр, и она *ослаблена* на 1 раунд.

Демоническое Руководство Демонология, Бытовое, 0

Длительность: 1 минута

Получи 1 урона. На все время действия заклинания ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом. При каждом провале ты получаешь 1 Безумия. Получая таким образом Безумие, ты не *пугаешься*.

Спровоцированное: Совершая атаку или проверку, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание. Ты совершаешь этот бросок с 2 преимуществами, но при провале получаешь 1d6 урона и 1 Безумия. После этого броска заклинание прекращается.

Подчинение Демона Демонология, Боевое, 1

Цель: Одно видимый тебе демон в пределах ближней дистанции

Получи 1d3 урона и соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если цель появилась в результате твоего заклинания Демонологии, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. При успехе цель *принуждена* на 1 минуту. При провале демон совершает атаки против тебя с 1 преимуществом и становится невосприимчив к этому заклинанию в твоем исполнении.

Атака 20+: Демон *принужден*, пока ты не завершишь отдых.

Благосклонность Повелителя Демонов Демонология, Бытовое, 1

Длительность: см. описание

Получи 1d3 урона. Тебя накрывает тень Повелителя Демонов. Получи 1d6 Безумия. Если ты не сойдешь с ума, твое Здоровье увеличивается на 4d6, а все атаки и проверки ты совершаешь с 1 преимуществом. В конце каждого раунда бросай d6. При 6 эффект прекращается.

Кровавая Жертва Демонология, Бытовое, 1

Длительность: 1 минута

Получи 1d3 урона. Сотворяя во время действия боевое заклинание, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а другие существа сопротивляются твоим заклинаниям с 1 помехой.

Призыв Мелкого Демона Демонология, Бытовое, 2

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Получи 1d6 урона, отчего в центре области трескается реальность. Брось d6 и сверься со следующей таблицей:

Результат	Эффект
6	Из дыры появляется средний демон, дыра закрывается.
2-5	Из дыры появляется малый демон, дыра закрывается.
1	Дыра закрывается.

Появившийся из дыры демон действует в соответствии со своей натурой и пребывает в мире, пока не будет уничтожен.

Шепоты Бездны Демонология, Бытовое, 2

Длительность: До завершения отдыха или до использования последнего

Получи 1d6 урона. Ты слышишь безумные шепоты, голоса Бездны, призывающие творить немыслимое зло. За каждый пункт урона ты получаешь один шепот. Провалив атаку или проверку, ты можешь обменять шепот на 1 Безумия, обращая провал в успех.

Одержимость Демонология, Боевое, 3

Цель: Одно существо, не являющееся демоном, в пределах ближней дистанции

Получи 1d6+1 урона. Ты призываешь из Бездны вселяющегося в цель демона. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если значение ее Скверны больше 0, ты атакуешь с 1 преимуществом. При успехе цель получает 1 Скверны и становиться одержима демоном.

Одержимая подобным образом цель должна предпринимать каждый раунд быстрые ходы и использовать действие, атакуя ближайшее существо, с разбега, если необходимо. Если цель не может атаковать, она вместо того получает 2d6 урона и *оцепенение* на 1 раунд.

В конце каждого раунда бросай d6. При 1 одержимость прекращается.

Атака 20+: Пока цель одержима, у нее имеется бонус +10 к Здоровью.

Тень Бездны Демонология, Бытовое, 3

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, застланный тенями или тьмой, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута или пока тьма не рассеяна

Получи 1d6+1 урона. В области появляется *принужденная* тобой тень, существующая все время действия заклинания. Каждое видящее ее впервые существо должно пройти проверку Воли с 1 помехой. Провалившие проверку *испуганы* до прекращения заклинания.

Призыв Демона Демонология, Бытовое, 4

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Получи 1d6+2 урона, отчего в центре области трескается реальность. Брось d6 и сверься со следующей таблицей:

Результат	Эффект
6	Из дыры появляется большой демон, дыра закрывается.
2-5	Из дыры появляется средний демон, дыра закрывается.
1	Дыра закрывается.

Появившийся из дыры демон действует в соответствии со своей натурой и пребывает в мире, пока не будет уничтожен.

Тень Повелителя Демонов Демонология, Боевое, 5

Область: Сфера радиусом 3d6 метров, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 3d6 раундов, не может быть прекращено досрочно

Получи 2d6 урона. Область заполняется магической тьмой, полностью ее застилающей. Сквозь эту тьму не проникает ни взгляд, ни свет.

При сотворении заклинания и в конце каждого раунда каждое живое существо в области должно пройти проверку Воли. За каждый имеющийся у него пункт Скверны существо получает 1 помеху. При провале оно получает 1 Безумия. Если полученное Безумие сводит его с ума, оно вместо того становится одержимым, как в заклинании Одержимости.

В дополнение, в конце каждого раунда во время действия заклинания мастер выбирает 1d6 существ из находящихся в области. Каждое должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 2d6+3 урона или половину этого урона при успехе. Доведенные этим уроном до *беспомощности* существа проваливаются в Бездну, где исчезают с концами.

Смерть

Традиция Смерти, относящаяся к темной магии, существует, чтобы прерывать жизни и ускорять отправку душ в Преисподнюю. Некоторые заклинания Смерти защищают от нее или имеют несмертельные эффекты, но большинство предназначено убивать различными способами, от гниения заживо до выбросов ядовитых испарений.

Убийственное Касание **Смерть, Боевое, 0**

Цель: Одно живое существо в пределах досягаемости

Твой палец чернеет, когда ты протягиваешь его, чтобы коснуться цели. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе ты ее касаешься. Брось 3d6. Если результат равен или превосходит Здоровье цели, она умирает. Если нет, то цель устает на 1 раунд.

Защита от Смерти **Смерть, Бытовое, 0**

Цель: Одно живое существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, оставляя на ней на все время действия метку в виде черепа. Во время действия заклинания цель проходит проверки при сопротивлении заклинаниям Смерти с 1 преимуществом, а атаки по ней заклинаниями Смерти совершаются с 1 помехой. В дополнение, при бросках судьбы она может бросить дважды и выбрать лучший результат.

Ранение **Смерть, Боевое, 1**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Вокруг цели собираются потоки темной энергии. Соверши атаку Волей против ее Силы. При успехе цель получает 2d6+3 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Утечка Жизни **Смерть, Боевое, 1**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Ты простираешь к цели руку, вытягивая из нее жизнь. Соверши атаку Волей против Силы цели. При успехе цель получает 1d6+3 урона, а ты исцеляешь равное количество.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно, а ты исцеляешь равное количество.

Застой **Смерть, Бытовое, 1**

Цель: Одно согласное живое существо в пределах досягаемости
Длительность: 8 часов

Ты касаешься цели, которая падает *навзничь* и становится *беззащитной* на время действия заклинания. Для остальных, кроме тебя, она выглядит мертвой. Пребывая в этом состоянии, цель невосприимчива к *болезни* и *отравлению*, не получает Безумия и получает половину урона. Цель не может видеть, но слышит и ощущает течение времени.

Разложение **Смерть, Боевое, 2**

Цель: Одно существо с материальным телом или объект в пределах досягаемости

Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе ты касаешься цели, нанося ей 2d6 урона заставляя ее разлагаться. Пока ты сосредотачиваешься, вплоть до 1 минуты, цель в конце каждого раунда получает 1d6 урона. Доведенное этим уроном до *беспомощности* существо умирает и растекается лужей черной слизи, высыхающей через 1d6 часов. Уничтоженные этим уроном предметы рассыпаются в пыль.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Ядовитое Дыхание **Смерть, Боевое, 2**

Область: Конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты выдыхаешь облако зловонного тумана, заполняющее область, а затем рассеивающееся. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 2d6 урона и *отравлено*, но при успехе просто получает 1d6 урона. *Отравленное* таким образом существо должно проходить проверки Силы в конце каждого раунда или получать 1d6 урона. Получение третьего успеха прекращает это *отравление*.

Мрачная Тризна **Смерть, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах средней дистанции

Извивающиеся нити тьмы заполняют область и рассеиваются. Каждое живое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно получает 5d6 урона при провале или половину этого урона при успехе. Доведенное этим уроном до *беспомощности* существо умирает. Если от заклинания умерло хотя бы одно существо, ты получаешь бонус +2d6 к Здоровью на 1 час.

Длань Проказы **Смерть, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Твоя рука на все время действия заклинания становится болезненно-зеленой и от нее поднимаются завитки нездорового пара. Совершая безоружную атаку этой рукой, ты получаешь к ней 1 преимущество. При успехе заклинание вызывает у цели *болезнь*. Будучи *заболевшей* подобным образом, цель не может исцелять урон. В дополнение, она должна проходить проверки Силы в конце каждого раунда или получать 3d6 урона. Получение третьего успеха прекращает эту *болезнь*.

Зараженные этим заклинанием существа могут передавать его другим при физическом контакте. Вступившее в контакт существо должно пройти проверку Силы. При провале оно заражается.

Смертельный Туман **Смерть, Боевое, 4**

Область: Куб на поверхности, 8 метров стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Болезненно-зеленый туман сильно застилает область на время действия или пока его не сдует. Каждый раз, сосредотачиваясь на заклинании, ты можешь перемещать область до 5 метров вдоль поверхности земли.

При появлении тумана и в конце каждого раунда во время действия, каждое живое существо в области должно пройти проверку Силы. *Раненые* существа проходят ее с 1 помехой. При провале существо получает 3d6 урона и *отравлено* на 1 раунд, но при успехе просто получает половину урона.

Остановка Сердца **Смерть, Боевое, 5**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Цель получает 30 урона.

Телекинез

Открытие традиции Телекинеза отражает пробуждение экстрасенсорных способностей, позволяющее перемещать предметы и существ с помощью силы разума. Телекинез может оттолкнуть цель, поднять ее или раздавить невидимыми полосами силы.

Большинство открывших Телекинез сделало это после какой-нибудь телесной боли или напряжения. Тяжелые ранения, пытки, истощение и воздействие окружающей среды могут распахнуть двери разума и открыть традицию магии.

Силовой Толчок **Телекинез, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Ты усилием мысли толкаешь цель. Соверши атаку Волей против Силы цели. Если цель больше тебя, атака совершается с 1 помехой. При успехе ты сдвигаешь цель от себя на количество метров, равное 1d3 + твоя Мощь.

Разум Превыше Материи **Телекинез, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь использовать действие, чтобы переместить один незакрепленный предмет Размера 1 и меньше в пределах ближней дистанции от себя на расстояние до 5 метров. Ты также можешь подвесить его в воздухе, сосредоточившись на нем.

Сжатие **Телекинез, Боевое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Полосы телекинетической силы оборачиваются вокруг цели и сжимают ее. Соверши атаку Волей против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 урона и должна пройти проверку Силы и стать *ослабленной* на 1 раунд.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Пляска Оружия **Телекинез, Бытовое, 1**

Цель: Одно носимое или удерживаемое тобой оружие, или никем не носимое и не удерживаемое оружие в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания цель парит в 2 метрах над землей. При сотворении заклинания ты можешь переместить ее вплоть до 10 метров и атаковать одно существо или объект в пределах 1 метра от нее. Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие, повторяя перемещение и атаку в следующие ходы. Эти атаки ты совершаешь своей Волей, как если бы сам держал оружие.

Телекинетический Щит **Телекинез, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута или пока нанесенный щиту урон не сравняется с его Здоровьем

Вокруг тебя возникает щит невидимого телекинетического поля. Брось 4d6. Результат становится Здоровьем щита. Во время действия заклинания наносимый тебе урон применяется к Здоровью щита.

Удержание **Телекинез, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Цель оплетают невидимые силовые ленты. Соверши атаку Волей против Силы цели. При успехе цель *беззащитна* на все время действия заклинания.

Левитация **Телекинез, Бытовое, 2**

Цель: Одно видимое тебе существо или объект Размера 2 и меньше в пределах средней дистанции
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты подхватываешь цель телекинезом, поднимая ее до 3 метров в воздух, где она и висит все время действия заклинания. Если цель сопротивляется или предмет удерживается существом, заклинание становится атакой. Ты поднимаешь цель, только успешно атаковав Волей против Силы цели или держателя предмета.

Подвешенная в воздухе цель может перемещаться, только цепляясь за поверхности в пределах досягаемости. Атаки против ее Защиты или Ловкости совершаются с 1 преимуществом.

Сосредотачиваясь на заклинании, ты можешь поднять или опустить цель вплоть до 3 метров.

Силовой Барьер **Телекинез, Бытовое, 3**

Область: Линия, до 10 метров длиной, 10 метров высотой и 2,5 см толщиной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции
Длительность: 1 час

На время действия заклинания область заполняет невидимый барьер телекинетической силы. Ничто не может его преодолеть физически, и он невосприимчив к любому урону.

Силовая Волна **Телекинез, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом 3 метра, с центром в пределах средней дистанции

От центра области распространяется волна силы. Все в области получает 5d6 урона, и каждое существо и незакрепленные предметы сдвигаются на 1d6 метров от центра. Прошедшее проверку Силы существо получает половину урона и не сдвигается.

Силовой Пузырь **Телекинез, Боевое, 4**

Цель: Одно существо или объект Размера 2 и меньше в пределах дальней дистанции
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты, или пока ты не сместишь пузырь за пределы дальней дистанции от себя

Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель на все время действия заключена в невидимой сфере телекинетической силы. Сфера невосприимчива к любому урону и ничто не может преодолеть ее физически. Сосредотачиваясь на заклинании использованием действия, ты можешь переместить сферу вместе с содержимым на расстояние вплоть до 5 метров в любом направлении.

Телекинетический Взрыв **Телекинез, Боевое, 5**

Область: Сфера радиусом 5 метров, с центром в пределах досягаемости

В центре области случается не влияющий на тебя взрыв телекинетической природы. Все в области получает 6d6 урона, и каждое существо и незакрепленные предметы сдвигаются на 1d6 метров от центра, падая *навзничь*. Прошедшее проверку Силы существо получает половину урона и не сдвигается, и не падает.

Телепатия

Традиция Телепатии доступна тем, у кого есть скрытые врожденные экстрасенсорные способности. Ее открытие отражает пробуждение внутренней силы. Посредством нее заклинатель может проникать в чужие умы, выведывая секреты, или калечить психику, заставляя врагов дрогнуть или действовать безрассудно.

Большинство открывших Телепатию сделало это после душевного напряжения. Невыносимая любовь, горе или ненависть могут послужить ключами к дверям воображения, высвобождая скрытый потенциал.

Ощущение Мыслей — Телепатия, Бытовое, 0

Область: Сфера радиусом 10 метров, с центром в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты обнаруживаешь местоположение каждого обладающего Интеллектом существа в области. Обнаруженные существа не могут спрятаться от тебя. Область перемещается вместе с тобой, оставаясь центром в пределах твоей досягаемости.

Объединение Мыслей — Телепатия, Бытовое, 0

Цель: Одно существо с Интеллектом 5 и выше в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута или пока цель не выйдет за пределы средней дистанции от тебя

На все время действия ты можешь общаться с целью без слов и не зная общего языка.

Ментальные Помехи — Телепатия, Боевое, 1

Область: Куб, 3 метра стороной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута или пока ты не потеряешь сознание

На все время действия область наполняют ментальные помехи. Существа в области совершают атаки и проверки Воли, Интеллекта и Восприятия с 2 помехами.
Спровоцированное: Когда существо атакует против твоей Воли, Интеллекта или Восприятия, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание. Оно длится 1 раунд.

Сообщение — Телепатия, Бытовое, 1

Цель: Одно существо, которое ты видел, в пределах 150 км от тебя

Ты отправляешь сообщение напрямую в разум цели. Оно может быть до 25 слов длиной или быть изображением видимого тебе места, предмета или существа. Цель получает сообщение и может ответить тебе тем же. Цель понимает сообщение, даже не зная общего с тобой языка.
Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Объединения Мыслей*, даже если оно не изучено.

Ментальный Удар — Телепатия, Боевое, 1

Цель: Одно существо с Интеллектом 5 и выше в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе цель получает 1d6 + 6 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить это заклинание, но цель получит только половину урона.

Чтение Мыслей — Телепатия, Боевое, 2

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

На все время действия ты слышишь мысли и ощущаешь чувства всех существ в пределах средней дистанции от себя. Под воздействием заклинания ты проходишь проверки Восприятия с 1 помехой, отвлекаясь на этот ментальный шум. Ты ощущаешь сквозь преграды — до 1 метра дерева, до 30 см камня или до,5 см металла. Существа, чьи мысли ты слышишь, не могут от тебя спрятаться.

Сосредоточившись на заклинании, ты можешь дотянуться до разума одного существа в пределах средней дистанции от себя. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе ты осознаешь поверхностные мысли — его основные заботы, желание и текущее эмоциональное состояние. Каждый раз, получая успех против той же цели, ты узнаешь дополнительную информацию, если цель ей обладает.

Отторжение — Телепатия, Боевое, 2

Область: Сфера радиусом 2 метра, с центром в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута или пока ты не потеряешь сознание

На все время действия область наполняется враждебными мыслями. Существа в области, кроме тебя, ощущают желание ее покинуть и совершают атаки и проверки с 2 помехами. Область перемещается вместе с тобой, оставаясь центром в пределах твоей досягаемости.

Эмоциональный Потоп — Телепатия, Боевое, 3

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Цель захлестывают негативные эмоции. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *ошеломлена* на 1 минуту. В конце каждого раунда *ошеломленная* таким образом цель проходит проверки Интеллекта, удаляя немощь при успехе.

Стирание Присутствия — Телепатия, Боевое, 3

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции
Длительность: 1 минута

Каждая цель должна пройти проверку Интеллекта. При провале цель воспринимает тебя невидимым, пока ты в пределах средней дистанции от нее.

Шелуха — Телепатия, Боевое, 4

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель получает 6d6+3 урона. Доведенное этим уроном до *беспомощности* существо лишается рассудка, навсегда теряя значение Интеллекта, все профессии и языки.

Взрыв Разума — Телепатия, Боевое, 5

Область: Конус, 8 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

По области проносится волна телепатического искажения. Каждое существо со Здоровьем 20 и меньше, находящееся в области умирает, поскольку его голова взрывается. Если значение Здоровья подвергшегося воздействию существа 21 и выше, оно должно пройти проверку Воли (с 1 преимуществом, если Здоровье 40 и выше). При провале оно впадает в *оцепенение* на 1d3+1 раундов.

Шаманизм

Шаманизм взывает к духам Преисподней ради их мудрости и силы. Традиция может быть открыта исследованием и учебой, но многие используют ее посредством пожизненной связи с Преисподней. Такие люди видели и общались с духами в прошлом.

Сотворение заклинаний Шаманизма включает называние имени духа и просьбу об оказании услуги. При сотворении заклинания *Духа Медведя*, к примеру, заклинатель обращается к духу медведя.

Изучение даже единственного заклинания Шаманизма приводит к появлению в жизни множества привидений. Твое внимание к миру духов в свою очередь привлекает к тебе внимание с той стороны. В большинстве случаев присутствие духов проявляется безобидными эффектами, вроде падения температуры, стука в стенах или отражений в зеркалах. Они могут также являться прямо, пытаясь напугать или предупредить.

Погибель Духов — Шаманизм, Бытовое, 0

Цель: Одно оружие в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. На все время действия успешные атаки ей наносят полный урон духам и прочим существам, обычно получающим половину урона от оружия.

Дух Возмездия — Шаманизм, Боевое, 0

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута

К цели на время действия привязывается мстительный дух. Один раз за раунд, когда цель наносит урон другому существу, оно должно пройти проверку Воли. При провале оно получает 1 урона дополнительно и *испугано* на 1 раунд.

Дух Медведя — Шаманизм, Бытовое, 1

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута

Призрачный медведь возникает и входит в цель. На все время действия цель получает бонус +5 к Здоровью и совершает атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.

Подчинение Духа — Шаманизм, Бытовое, 1

Цель: Один видимый тебе дух или существо (под воздействием твоего заклинания Шаманизма) в пределах ближней дистанции

Пройди проверку Воли. При успехе ты перемещаешь цель вплоть до половины ее Скорости, и она атакует одно существо в пределах своей досягаемости.

Дух Волка — Шаманизм, Бытовое, 1

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута

Призрачный волк возникает и входит в цель. На все время действия цель проходит проверки Восприятия с 1 преимуществом, а ее атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Дух Орла — Шаманизм, Бытовое, 2

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута

Призрачный орел возникает и входит в цель. На все время действия цель получает бонус +4 к Скорости, перемещается по пересеченной местности с полной Скоростью, и совершает атаки и проверки Ловкости с 1 преимуществом.

Дух Мучения — Шаманизм, Боевое, 2

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах средней дистанции

Разгневанный дух появляется и атакует цель. Соверши атаку Волей против ее Воли. При успехе дух входит в тело цели на 1 минуту. На это время цель получает штраф —5 к Здоровью, *ослаблена* и *замедлена*.
Атака 20+: Штраф к Здоровью усугубляется до —10.

Дух Исцеления — Шаманизм, Бытовое, 3

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах средней дистанции
Длительность: 1 минута

Возникшее бледное свечение входит в цель. Она исцеляет урон, равный своему Исцелению, и при исцелении, до завершения эффекта, исцеляет 1d6 урона дополнительно.

Камлание — Шаманизм, Бытовое, 3

Требования: Ты должен развести небольшой огонь, и сыпануть в пламя особые порошки на 1 мп, заставляя его вспыхнуть зеленым.
Длительность: До завершения отдыха или пока не кончатся духи

Ты вдыхаешь дым пламени, и в твое тело входят 2d6 духов. Совершая атаку или проверку, ты можешь потратить одного в обмен на 1 преимущество к броску. Ты также можешь, использовав действие, потратить трех духов и задать мастеру один вопрос, на который можно ответить «да» или «нет». Мастер обязан отвечать правдиво.

Вой Вендиго — Шаманизм, Боевое, 4

Область: Сфера радиусом 10 метров, с центром в видимой тебе точке в пределах дальней дистанции

В центре области возникает дух вендиго, ужасающего дикого чудовища, воет, а затем исчезает. Каждое слышавшее вой существо в области должно пройти проверку Воли. Оно получает 3d6 урона, *глохнет* и *испугано* на 1 минуту при провале, но при успехе просто получает половину урона.

Ярость Духов — Шаманизм, Боевое, 5

Область: Сфера радиусом 5 метров, с центром в пределах дальней дистанции
Длительность: 1 раунд

Из центра области разлетаются злобные духи, кружащие по ней на протяжении всего времени действия. Каждое существо в области или входящее в нее должно пройти проверку Воли. При провале оно получает 5d6 урона, *испугано* на 1 раунд и должно удалиться от центра на полной Скорости самым безопасным из доступных путей. При успехе оно получает половину урона, но остальное не изменяется.

Формулы

Формула — запись заклинания, наделенная силой, так, что применить ее может всякий прочитавший. Наиболее часто встречающиеся формулы — это заклинания, ассоциированные с магическими традициями, описанными в данной главе ранее и в основной книге правил. Следующие заклинания обычно существуют только в виде формул.

Взор Мертвеца **Некромантия, Бытовое, 1**

Цель: Одна нежить в пределах дальней дистанции

Пройди проверку Интеллекта. При успехе ты связываешь свой разум с телом цели, что позволяет тебе воспринимать окружающее из ее пространства или своего, на выбор. Ты можешь использовать действие для смены точки восприятия. Если цель *принуждена* тобой, ты также можешь сотворять заклинания, используя ее тело, пока наблюдаешь из него.

Лей-линия **Природа, Бытовое, 1**

Требования: Ты должен быть вне помещения, в дикой местности

Длительность: 8 часов

Назови место назначение, находящееся по твоему мнению в пределах 100 км от тебя. Если это так, ты замечаешь ведущий к нему путь. Путь остается видимым тебе все время действия заклинания. Пока ты по нему следуешь, ты и твои спутники перемещаетесь с удвоенной скоростью. В дополнение, путь скрывает твои следы и следы твоих спутников, до десяти.

Возвращение Души **Некромантия, Бытовое, 2**

Цель: Один труп, ранее не подвергавшийся этому заклинанию. Ты определяешь это, прикоснувшись к нему.

Длительность: 1 минута или пока не получен ответ на третий вопрос

Назови вслух имя одного мертвого существа, касаясь его трупа.

Если его душа обитает в Преисподней, она возвращается, оживляя труп настолько, чтобы тот мог говорить, если, конечно, сохранились органы речи. Ты можешь задать покойнику три вопроса. Он отвечает то, что знал при жизни. По окончании заклинания душа покидает тело.

Если душа пребывает в Аду, ты должен пройти проверку Воли с количеством помех, равным значению ее Скверны, обычно 1d6+3. При успехе душа вселяется в тело, но вопит об испытанных в Аду ужасах до первого вопроса. Любое слышащее эти пламенные тирады существо должно пройти проверку Воли или получить 1 Безумие. В остальном все аналогично призыву из Преисподней, кроме того, что при покидании тела мастер скрытно бросает d6. При 6 душа выходит из тела и становится **призраком**, нападающим на тебя и твоих спутников.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения изученного тобой заклинания Некромантии ранга 0 или 1.

Зверь-шпион **Первобытная, Бытовое, 2**

Цель: Одно видимое тебе животное Размера ½ и меньше в пределах средней дистанции

Длительность: Пока цель или ты не *потеряете сознание;* см. описание

Твое сознание входит в тело цели, где пребывает все время действия заклинания. Находясь в теле цели, ты пользуешься ее характеристиками, за исключением Интеллекта, Воли, Безумия и Скверны. Обитая в теле цели, ты сохраняешь знание все известных тебе талантов и заклинания. Если тело не может говорить, ты можешь сотворять только не требующие речи заклинания, а таланты использовать только подходящие к анатомии цели. Твое тело лежит в коме до возвращения сознания.

В конце каждого часа, который твой разум обитает в теле цели, ты должен проходить проверки Воли. При провале ты получаешь 1 Безумия. Если получение Безумия сводит тебя с ума, твой разум рассыпается, а тело остается в коме, пока не умрет.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения изученного тобой Первобытного заклинания ранга 0 или 1.

Руна Разрушения **Руны, Бытовое, 2**

Требования: Ты должен потратить редкие чернила на 1 зк минимум, рисуя с помощью письменного прибора на цели руну

Цель: Точка на объекте, который можно открыть или закрыть, в пределах досягаемости

Длительность: 1 день или до срабатывания

Ты касаешься руны и она исчезает. Когда другое существо, кроме тебя, открывает отмеченный руной объект, вспышка пламени прокатывается конусом длиной 6 метров, начиная от объекта. Все в области получает 3d6+5 урона. Прошедшее проверку Ловкости существо получает половину урона.

Пророчество **Предвидение, Бытовое, 2**

Опиши предполагаемую в течение следующего часа деятельность. Ты должен сосредоточиться. Если ты сосредотачиваешься, по крайней мере, 1 минуту, ты узнаешь, будет она иметь хороший, плохой или сомнительный исход.

Ловчая Пентаграмма **Защита, Бытовое, 3**

Требования: Ты должен потратить 1 минуту и редкие компоненты на 1 сш минимум, рисуя с помощью письменного прибора пентаграмму с центром на горизонтальной поверхности в пределах досягаемости. Пентаграмма вписана в круг радиусом 1 метр

Цель: Начерченная тобой пентаграмма

Длительность: 24 часа или до срабатывания

Пентаграмма становится невидимой. Когда другое существо, кроме тебя, входит в пространство с невидимой пентаграммой, она становиться видимой и светится ярко-красным. Это существо становится *обездвиженным* и не может быть перемещено оттуда никоим образом. В конце каждого часа *обездвиженное* подобным образом существо может проходить проверки Интеллекта. Успех удаляет немощь и стирает пентаграмму.

Тайны Земли **Природа, Бытовое, 3**

Коснись приметного естественного элемента ландшафта, вроде древнего дерева, здоровенного валуна, глубокого провала или причудливой скалы. Если ты поддерживаешь контакт и сосредотачиваешься на протяжении 1 минуты, ты узнаешь три достоверных факта об области на 16 километров вокруг.

Искупление **Теургия, Бытовое, 6**

Требования: У тебя должна быть склянка святой воды и священный символ

Цель: Одно существо

Ты касаешься цели. Если ты поддерживаешь контакт с ней и сосредотачиваешься на протяжении 1 минуты, цель должна пройти проверку Воли. Цель снижает свое значение Скверны на 1d3 при успехе. При провале и ты и цель получаете по 1d6 урона за каждый пункт Скверны, имеющийся у цели.

Инструменты мастера

В этой главе описываются различные дополнительные возможности для создания приключений.

Волшебные места

Магия пронизывает мир невидимым энергетическим полем, позволяющим сотворять заклинания, зачитывать формулы и совершать другие сверхъестественные действия. В некоторых местах магия сильнее, чем в других, например, в местах, полных древней силы, местах, где произошли ужасные события, или местах, находящихся под влиянием потусторонних сил. Волшебное место может быть размером от нескольких метров до целого замка. Ты можешь добавить любое из следующих описаний к существующему месту, чтобы сделать его волшебным.

С привидениями

Место с привидениями погрязло в смерти, когда-то став свидетелем кровавых и ужасных преступлений. Эти преступления были настолько ужасными, что духи умерших были привязаны к месту и обречены снова и снова переживать свои последние минуты, пока мир не погибнет. Когда результат атаки или проверки внутри места с привидениями равен 0 и меньше, брось d6 и сверься с таблицей явлений, чтобы узнать, что происходит. Явление исходит из точки на твой выбор в пределах ближней дистанции от спровоцировавшего существа.

Явления

d6	Эффект
1	На 1d6 раундов появляется **привидение**.
2	Раздается громкий вопль. Каждое слышащее существо в пределах ближней дистанции должно пройти проверку Воли или *испугаться* на 1 раунд.
3	В сфере радиусом 5 метров на 1 раунд повисает гнусная вонь. Существа в области проходят проверки Восприятия с 1 помехой.
4	Температура в сфере радиусом 5 метров падает на 1 минуту. Жидкости в области, включая зелья, замерзают, оттаивая в течение 1 минуты после покидания области.
5	В радиусе 1d3 метров возникает кровь, фекалии и прочие материалы органического происхождения.
6	Духи пытаются подчинить живых. Каждое существо в пределах ближней дистанции от явления должно пройти проверку Воли или стать *принужденным*. *Принужденное* существо использует действия для атаки союзников. В конце каждого раунда оно может пройти проверку Воли. Успех удаляет немощь.

Обезмаженное

Обезмаженные области появляются, когда чародеи вытягивают магическую энергию для сотворения заклинаний непредставимой мощи. Подобные заклинания оставляют разрывы в магическом поле, которые могут и не затянуться. Зачарованные предметы, такие как реликвии и зелья, не работают в обезмаженных областях. Существо, пытающееся сотворить в подобной области заклинание, должно сначала пройти проверку Воли с 3 помехами. при провале заклинание не срабатывает, действие расходуется впустую, но применение заклинания сохраняется. При успехе область, дальность и урон заклинания уполовиниваются.

Прорыв Бездны

Прорывы Бездны образуются там, где влияние демонов подтачивает грань реальности и позволяет Бездне войти в мир с необычными и непредсказуемыми результатами. Когда результат атаки или проверки внутри прорыва равен 0 и меньше, брось d6 и сверься с таблицей эффектов прорыва Бездны, чтобы узнать, что происходит.

Эффекты прорыва Бездны

d6	Эффект
1	Появляются 1d6 личинок Бездны.
2	Безумный смех эхом прокатывается по прорыву, заставляя каждое существо пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.
3	В цилиндре радиусом 10 метров и высотой 4d6 метров отказывает гравитация. Существа и незакрепленные объекты взлетают к верхней границе области и пребывают там 1 раунд.
4	Каждое существо в прорыве совершает атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.
5	Каждое существо в прорыве совершает атаки и проверки с 1 помехой на 1 раунд.
6	Появляется демон. Брось d6 для определения размера. 1–2 — 1 крошечный демон 3–4 — 1 малый демон 5 — 1 средний демон 6 — 1 большой демон

Безделушки

Некоторые зачарованные предметы настолько распространены, что могут производиться массово. Такие предметы именуются безделушками. Безделушка — зачарованный предмет, который производится каждый раз с одинаковыми свойствами и внешним видом.

- Разработка безделушек: Выбери предмет и назначь ему свойство, как у зачарованных предметов.
- Приобретение безделушек: В крупных городах со значительным количеством чародеев безделушки могут просто продаваться. Безделушка, независимо от свойств, стоит 100 зк.
- Создание безделушек: Персонаж может использовать заклинание *Магического Предмета* из традиции Техномагии, чтобы создать собственную безделушку или копию другого зачарованного предмета.

Реликвии

Далее описаны еще несколько реликвий, которые персонажи могут обнаружить в странствиях по Рулу и за его пределами.

Медальон Кровавой Луны

Медальон Кровавой Луны, кованый из красноватого металла диск с чеканным череповидным ликом, висит на ржавой цепи, цепляющей и выдергивающей волоски из шеи носителя.

Механизм действия

Поднятие мертвеца: Один раз каждую ночь медальон Кровавой Луны позволяет носителю, использовав действие, поднять один труп Размера 1 или ½ в виде **живого трупа**. При использовании этой силы пройди проверку Воли. При успехе живой труп *принужден* тобой. При провале ты получаешь 1 Безумия, а живой труп враждебен тебе. В любом случае, враждебен живой труп или *принужден*, он существует, пока не станет *беспомощным* или до наступления зари.

Летучий ковер

Безумный волшебник Меледий создал летучий ковер, вселив гения в половик. Гений был этим вселением огорчен и при первой же возможности отправил волшебника навстречу далекой, далекой земле. Ковер 2 метра в ширину и 3 в длину, а его узор состоит из полных гнева и ненависти лиц. Со временем лица меняются.

Механизм действия

Управление ковром: Сидя на ковре, ты можешь использовать действие, чтобы отдать ему приказ. Пройди проверку Воли.

При успехе ты можешь управлять ковром. Мастер втайне бросает 2d6, определяя, сколько часов ковер подчиняется приказам. Если ковер в воздухе, когда время истекает, когда ты с него сходишь или становишься беспомощным, то он падает. Пока ковер подчиняется, он может летать со Скоростью 20. Вместимость ковра равна 5, но поднять он может не более 540 килограмм.

При провале ковер не реагирует на команды, пока ты не завершишь отдых.

Корявый посох Черного Леса

Корявый посох Черного Леса — отрезок узловатого черного дерева, украшенный расплывчатыми символами и рунами. Великий друид древности срезал его с Древа Жизни, огромного дуба, растущего, по слухам, где-то в сердце Альфхейма.

Механизм действия

Зачарованный посох: Атакуя этим посохом, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а успешная атака наносит 1d6 урона дополнительно.

Мощь Черного Леса: Каждый день ты можешь воззвать к силе посоха, использовав действие, количество раз, равное своей Мощи. Поступив так, выбери один из следующих эффектов:

- *Исцеление*: Ты касаешься одного живого существа в пределах досягаемости посохом и оно исцеляет количество урона, равное своему удвоенному Исцелению.
- *Заклинания Природы*: Ты сотворяешь *Разрастание*, *Опутывающие Лозы* или *Прогулку по Лесу*.
- *Древесный союзник*: Одно видимое тебе дерево Размера 1 и больше в пределах средней дистанции становится *принужденным* конструктом своего Размера на 1 час или пока не станет *беспомощным*. По окончании эффекта оно укореняется в земле и снова становится обычным деревом.

Чепец Преисподней

Человек, объятый горем от потери ребенка, соткал Чепец Преисподней из нити, свитой из содранных с душ, томящихся в Преисподней, грехов. Создатель желал выкрасть душу своего ребенка у Отца Смерти. Неизвестны, как результат его попытки, так и его имя.

Механизм действия

Видение Преисподней: Чтобы использовать Чепец Преисподней, ты должен носить его на голове, во время чего ты *ослеплен*. Нося чепец, ты можешь использовать действие, чтобы пройти проверку Воли.

При провале ты просто бредишь о Преисподней. Затем ты получаешь 1d3 Безумия и можешь вновь использовать чепец только после завершения отдыха.

При успехе твои глаза закатываются, и ты падаешь *навзничь*. Душа исходит из центра лба, проходя сквозь чепец в свободное пространство в пределах 1 метра от тела. Душа остается отделенной, пока ты вновь не войдешь в тело, что соединит ее с плотью. Отделенная душа обладает всеми твоими характеристиками, кроме следующего:

- У тебя нет значения Силы. Атаки против твоей Силы проваливаются, а ты невосприимчив к эффектам, сопротивление которым требует проверки Силы. Ты также неспособен к любым действиям, требующим проверки Силы.
- Ты не можешь перемещать или удерживать материальные предметы.
- Ты можешь летать, и игнорируешь эффекты пересеченной местности.
- Ты можешь проходить сквозь плотные объекты.
- Ты не получаешь урона от холода, и получаешь половину урона от любого оружия, кроме серебряного.
- Ты *ослаблен* под светом солнца.
- Тело и душа все еще обладают общим запасом Здоровья. Если ты стал беспомощным из-за полученного телом урона, ты умираешь, а твоя душа превращается в тень под управлением мастера. Если ты стал беспомощным из-за урона, полученного душой, душа разрушается, а тело остается в коме, пока не умрет.

Неважно, провалил ты проверку или нет, попытка использования чепца имеет цену. Каждый раз, используя артефакт, ты должен пройти проверку Силы или получить постоянный штраф –5 к Здоровью.

Обсолонь

Обсолонь, изукрашенная дверная ручка, вроде тех, что можно найти в домах богачей — друг воров, злодеев и негодяев. Она позволяет проникнуть в самые защищенные места.

Механизм действия

Дверь куда угодно: Ты можешь использовать действие, чтобы поместить Обсолонь на поверхность объекта Размера 1 и более в пределах досягаемости. Обсолонь закрепляется на нем. Поворот ручки открывает в этой поверхности дверь. За ней располагается пространство 1 метр шириной, 2 метра высотой и до 10 метров глубиной. Когда дверь закрыта, поворот Обсолони обратно заставляет созданную дверь исчезнуть, и ручка отваливается от поверхности, где была размещена.

Бестиарий

На землях Рула обитают всевозможные ужасные существа, и представленные здесь — одни из наиболее необычных угроз, с которыми могут столкнуться персонажи.

Арахна

Паучий лес получил свое название от обитающих там выродившихся чудовищ. Рабы гнусной твари, именуемой Королевой Пауков, которую некоторые считают Повелителем Демонов, арахны — кошмар своего лесного прибежища. Бывшие когда-то людьми арахны похищают путешественников и живущих на границе леса, для использования в ритуалах, оканчивающихся жертвоприношением на кровавом алтаре.

Арахны-воины раскрашиваются в черный и красный, чтобы вселить ужас в сердца врагов. Они облизывают оружие, покрывая его ядовитой слюной. Кроме того, они отмечают победу в битве ритуальным шрамированием конечностей.

Язык арахн пронзителен и неприятен, изобилует щелчками и потрескиваниями.

АРАХНА **Сложность 10**

Чудовище Размера 1

Восприятие 11 (+1); ночное зрение
Защита 13; **Здоровье** 20
Сила 10 (+0), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 10 (+0)
Скорость 12; скалолаз (только в виде паука)

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Отравленное копье (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 плюс Яд)
Клыки (только в виде паука) (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы. При провале она получает 1d6 урона и *отравлена* на 1 минуту. Будучи *отравленной* подобным образом, цель должна проходить проверку Силы в конце каждого раунда или получать 1d6 урона.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Форма паука Арахна может использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы принять вид паука своего Размера или вернуться к обычной форме. Пока она не применит талант снова, арахна пребывает в последней принятой форме.

Бестия

Отступление цивилизации с фронтира оставляет поселения и возделанные земли на милость других, более диких народов. В руинах отдаленнейших уголков материка обитают бестии, вид смышленых приматов, сделавший обломки прошлого основой нового общества.

Бестии собираются в огромные племена. Будучи животными территориальными, они отмечают границы своих охотничьих угодий насаженными на колья гниющими головами, а также грубой резьбой по дереву, изображающей залитые кровью демонические хари. Охотничьи стаи бестий выходят за эти границы, нападая на обособленные поселения, подстерегая караваны и иногда собираясь всей толпой против чем-то досадившего им городка.

Бестии говорят на собственном языке, смеси уханий и рыка.

БЕСТИЯ **Сложность 50**

Бестия Размера 2

Восприятие 13 (+3); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 40
Сила 15 (+5), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10; скалолаз

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +5 с 1 преимуществом (1d6)
Зубы (ближняя) +5 с 1 преимуществом (3d6)
Камень (ближняя дистанция) +5 (1d6+3)
Отрывание конечностей Бестия атакует когтями дважды. Цель, получившая урон от обеих атак, получает 2d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Непомерный прыжок Бестия прыгает на 1d6+3 метров. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Брауни

Из всех видов фей брауни сильней всего сочувствуют смертным. В то время, как прочие феи считают людей и им подобных неуклюжими глупцами, немногим лучше говорящих животных, брауни считают человеческую мимолетность трагедией, а трудности, переживаемые смертными, невыносимыми. Потому брауни помогают тем людям, что уважительно относятся к земле и чьи сердца чисты.

Брауни помогают тихо и ненавязчиво. Если семья оставляет им миску молока или другое угощение, то брауни затем всю ночь чинят одежду, готовят еду и выполняют прочую работу по хозяйству. Хоть брауни и помогают, они избегают раскрывать свое присутствие. Послушные дети могут получить от своих скрытных друзей небольшой подарок — красивый цветок, цветастый камень или палец обидчика.

Брауни до 15 сантиметров ростом и весят несколько десятков грамм. У типичного брауни вытянутое тощее тело и тонкие, угловатые черты лица. Большинство носит желудевые шляпки и одежду из беличьих шкур.

Хотя брауни и разговаривают с другими феями на эльфийском, они знают общий.

БРАУНИ **Сложность 10**

Фея Размера ⅛

Восприятие 14 (+4); ночное зрение
Защита 17; **Здоровье** 5
Сила 7 (-3), **Ловкость** 17 (+7), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни**;** *болезнь, очарование*
Защита от Чар Брауни получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее брауни заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Уязвимость к железу Брауни *ослаблен* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Костяная игла (ближняя) +7 с 1 преимуществом (1d3, или 3d6 по ошеломленной цели)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Одурманивание Брауни совершает атаку Интеллектом против одного видимого ему существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *ошеломлена* на 1 раунд.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Исчезновение Когда существо получает провал при атаке против Защиты или Ловкости брауни, он может использовать спровоцированное действие, чтобы стать невидимым и телепортироваться в свободное пространство в пределах ближней дистанции. Брауни может снова использовать это действие только через 1 минуту.

Кентавр

Кентавры тысячи лет противостоят попыткам человечества закрепиться в Бескрайней Степи. Люди уже давно стараются присоединить земли кентавров, и время от времени жадные до земли дворяне основывают поселения на продуваемых всеми ветрами равнинах по ту сторону западных гор. Каждый раз кентавры стрелами и копьями загоняют захватчиков обратно.

Кентавр похож на лошадь, чья голова заменена верхней половиной человека, от пояса. Человеческая часть покрыта густыми волосами, а мужчины обычно носят длинные бороды. Средний кентавр весит около 450 килограмм и ростом 2,7 метра. Общаясь между собой, кентавры используют собственный язык, а на общем говорят отрывистыми, искаженными фразами.

КЕНТАВР **Сложность 5**

Кентавр Размера 2

Восприятие 10 (+0)
Защита 13 (малый щит); **Здоровье** 25
Сила 13 (+3), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 14

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копье (ближняя) +3 (1d6)
Копыта (ближняя) +3 (1d6)
Длинный лук (дальняя дистанция) +2 (1d6+1)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Укол и пинок Кентавр атакует копьем и копытами. Каждая атака совершается с 1 помехой.
Стаптывание Кентавр перемещается вплоть до своей Скорости по прямой. Если кентавр входит в пространство другого существа, оно должно пройти проверку Ловкости или получить 1d6 урона и упасть *навзничь*.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Галоп Кентавр перемещается вплоть до утроенного значения Скорости.

Лягва

Все еще можно заметить черты людей, от которых, как утверждают, произошли лягвы, выражающиеся в прямохождении, длинных тонких пальцах и человекообразных лицах. Вырождение же наделило типичную лягву пятнистой влажной кожей, широко расставленными глазами и широкой же зубастой пастью земноводного. Обладая разумом еще более нечеловеческим, чем внешностью, лягвы утратили способность сопереживать и порвали всякие связи с дальними родичами, рассматривая людей и других разумных лишь в качестве добычи.

Лягвы происходят от беженцев с развалин Гога, древней порочной империи, павшей столетия назад. Искаженные поклонением Повелителю Демонов, они нашли пристанище в ядовитых болотах и малярийных трясинах. Обособленность и близкородственное размножение лишили их остатков человечности, приведя к современному отвратительному виду.

Лягвы разговаривают на собственном квакающем языке.

ЛЯГВА — Сложность 25

Чудовище Размера 2

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 11; **Здоровье** 30
Сила 14 (+4), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 9 (-1)
Скорость 8; пловец
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6 плюс Проглатывание при атаке 20+)
Проглатывание Если цель меньше лягвы, то лягва проглатывает ее целиком. Проглоченное существо *беззащитно*, перемещается вместе с проглотившей его лягвой и не может воспринимать происходящее за пределами лягвы. В конце каждого раунда оно получает 1d6 урона желудочным соком. Когда лягва становиться *беспомощной*, она извергает любое проглоченное существо лежащим *навзничь* в свободном пространстве в пределах 1d3 метров от себя.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Липкий язык Лягва может использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы атаковать языком одно существо в пределах ближней дистанции. Лягва совершает атаку Силой против Ловкости цели. При успехе цель смещается на 1d6 метров к лягве.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Испуганный прыжок Когда существо в пределах ближней дистанции от лягвы предпринимает быстрый ход, она может использовать спровоцированное действие, чтобы отпрыгнуть на 1d6 метров от него. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Паук-убийца

Паук-убийца — крошечный металлический паук, в котором есть снаряжаемый отсек, предназначенный для жидкости. После активации паук оживает и устремляется туда, куда был направлен.

Паука-убийцу можно купить за 100 зк. Владелец может получить контроль над ним, оставив отпечаток в его разуме. Этот процесс требует 1 минуты непрерывного контакта и капли крови владельца.

ПАУК-УБИЙЦА — Сложность 1

Конструкт Размера ⅛

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 5
Сила 3 (-7), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10; скалолаз
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь, испуг, отравление, очарование, сон, усталость*
Емкость с ядом Паук-убийца оснащен емкостью, вмещающей одну дозу яда. Когда он успешно атакует клыками, то впрыскивает яд в жертву.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +3 (1d3)

Привидение

Души мертвых, застрявшие в мире смертных и неспособные найти дорогу в Преисподнюю, становятся бестелесными духами, поглощенными ненавистью ко всему живому. В пустынных местах, где они обитают, одного их присутствия достаточно, чтобы растения начали увядать, а животные болеть. Люди не могут долго выносить близость привидения и вскоре покидают облюбованное им место, оставляя его разваливаться. Привидения выглядят как в момент смерти, но прозрачны.

Привидения понимают Высокий Древний и общий, хотя и редко говорят.

ПРИВИДЕНИЕ — Сложность 250

Ужасающий дух Размера 1

Восприятие 16 (+4); темнозрение
Защита 20; **Здоровье** 100
Сила —, **Ловкость** 16 (+6), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 15 (+5)
Скорость 18; летун
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; получение Безумия; *болезнь, глухота, замедление, неподвижность, отравление, слепота, сон, усталость*
Бестелесность Привидение получает половину урона от оружия, может перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и не подвержено воздействию пересеченной местности.
Уязвимость к солнцу Привидение *ослаблено* в области, освещенной солнечным светом.
Природная невидимость Привидение невидимо для всех существ, кроме духов, животных и детей. Будучи невидимым, привидение теряет черту «ужасающий» и не может использовать варианты атаки.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Касание (ближняя) +6 с 2 преимуществами против Ловкости цели (5d6 и Свежевание разума)
Свежевание разума Существо получает 1 Безумия. Если оно *испугано*, то вместо того получает 1d6 I Безумия и падает *навзничь*.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эфирный Ветер Привидение использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместиться вплоть до значения Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.
Проявление Привидение использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы стать видимым. Оно остается видимым до тех пор, пока не использует действие или спровоцированное действие, чтобы стать невидимым снова.

КОНЕЦ РАУНДА

Смертоносное соседство Каждое живое существо в пределах ближней дистанции от привидения должно пройти проверку Силы или получить 1d6 урона.

Рух

Рухи — огромные птицы, похожие на орлов, но с размахом крыльев в 15 метров. Гнездятся они высоко в горах. Рухи могут парить в воздухе дни напролет, наблюдая за землей в поисках того, что они смогут поймать и сожрать.

РУХ — Сложность 250

Животное Размера 12

Восприятие 20 (+10)
Защита 16; **Здоровье** 150
Сила 19 (+9), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 13 (+3)
Скорость 20; летун
Наземная медлительность Рух перемещается с половиной Скорости, когда не летает.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +9 с 3 преимуществами (4d6 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)
Клюв (ближняя) +9 с 1 преимуществом плюс 2 преимущества, если цель *захвачена* (6d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Нырок Рух пролетает расстояние вплоть до своей Скорости и в любой момент этого перемещения совершает атаку когтями. Если до совершения атаки он пролетел, по меньшей мере, 10 метров, рух совершает эту атаку с 1 дополнительным преимуществом и, при успехе, наносит 2d6 урона дополнительно.
Шквал атак Рух атакует когтями и клювом.

Склизкий громила

Склизкий громила похож на мускулистого человека с зеленой кожей, бугрящимися мышцами на массивной фигуре и лицом без всяких черт, кроме симметрично расположенных четырех изумрудных глаз. Виднеющиеся по всему телу трубчато-колокольчиковидные цветки выдают растительную природу существа.

Склизкие громилы бродят по зачарованным лесам, сопровождаемые облаками пыльцы. Они нападают на других существ, чтобы посеять на их трупах семена. Склизкие громилы изредка служат друидам, феям и прочим жителям лесов.

СКЛИЗКИЙ ГРОМИЛА — Сложность 100

Растение Размера 2

Восприятие 10 (+0); незрячий
Защита 20; **Здоровье** 50
Сила 18 (+8), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 14 (+4)
Скорость 6
Невосприимчивость получение Безумия; *испуг, ошеломление, оцепенение, усталость, слепота, сон*
Устойчивость к огню Склизкий громила получает половину урона от огня.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +8 с 1 преимуществом (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Склизкий громила атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

КОНЕЦ РАУНДА

Выброс пыльцы Если склизкий громила не получал урона огнем на протяжении раунда, его цветы испускают облако пыльцы, распространяющееся сферой радиусом 3 метра из точки в его пространстве. Пыльца частично застилает область на 1 раунд или пока не будет развеяна ветром. Каждое живое существо в области должно пройти проверку Силы или стать *ослабленным* на 1 раунд.

Сражайся с тенью или умри!

По мере того, как влияние Повелителя Демонов нарастает, оно затрагивает все новых людей, погружая их в нестерпимый кошмар, искушая совершить немыслимое или же восстать и сражаться с надвигающейся тьмой. В конце времен каждому придется выбрать: спасти мир или плясать на его пепелище.

Справочник Повелителя Демонов предлагает игрокам и мастерам множество новых возможностей:

- Наследия полурослико в и фавнов
- Шесть путей эксперта, включая мошенника и психоника
- Дюжина путей мастера, таких как мастер боевых искусств, сапер и сквернавец
- Алхимические составы, запрещенные предметы, чудеса инженерии и новые зелья
- Новые правила по созданию снаряжения и использованию транспорта
- Алхимия, демонология, телекинез и прочие новые традиции магии
- Волшебные места, реликвии, новые существа и многое другое!

Являясь неотъемлемой частью *Тени Повелителя Демонов*, *Справочник Повелителя Демонов* призван завести ваши игры в места куда более темные и странные, чем обычно.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

SKU: SDL1001

Demon Lord's Companion is ©2015 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos
are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.